
GUÍAS, TRUCOS Y SOLUCIONES PLAYSTATION™
PLANET STATION
100% P
Nº19 495 PTAS. 2,98 EUROS
¡¡REGALOS!!
10 MEDIEVIL 2
Y 5 XPLORER
EL CABALLERO
DE LA TRISTE FIGURA
MEDIEVIL 2
DESCUBRE
SUS LUCES Y SOMBRAS
¡¡YA ESTÁ AQUÍ!!
PLAYSTATION 2
IMPRESIONES EN VIVO
VAGRANT STORY
+CHRONO CROSS
ROL MÁS ALLÁ
DE FINAL FANTASY
SYPHON FILTER 2
LOGAN CONTRA TODOS
GRAN TURISMO 2
LA GUÍA, POR FIN
00019
8 421174 023497
editorial aurum
PREVIEWS TOMBI 2 > NIGHTMARE CREATURES II... Y 5 MÁS ANÁLISIS JO JO'S BIZARRE ADVENTURE >
FEAR EFFECT > TRACK & FIELD 2000 > GHOUL PANIC > FORMULA 1 2000... Y 12 MÁS GUÍAS CRASH TEAM
RACING > EHRGEIZ > ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE > 24 HORAS DE LE MANS

Pura Energia



FANATEC SPEEDSTER

Siéntate, conduce y disfruta

- Eje y carcasa metálicos
- Palanca de cambio en aluminio
- Volante forrado de caucho
- Mayor resistencia al giro que da un mayor realismo
- Pedales antideslizantes
- Funciona en modo digital/analógico
- 4 botones de dirección y 8 botones de control
- Montaje con ventosas y/o abrazaderas

***PVP: 12.995 ptas**
78,10€

FANATEC RALLYE

Sensación profesional

Las mismas características que el volante SPEEDSTER excepto pedales de cambio.
Mandos analógicos de aceleración y freno bajo el volante

***PVP: 9.995 ptas**
60€





http://www.ardistel.com
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas.min.

*precio venta publico recomendad



PLANET STATION
N19 MAYO 2000

Revista mensual de
PlayStation publicada por
EDITORIAL AURUM, S.L.
Joventut, 19 08830
Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail:
planet@intercom.es
ed.aurum@bcn.servicom.es
Bajo licencia en lengua
castellana de PowerStation,
propiedad de Paragon Publishing Ltd.
© Edición castellana
Editorial Aurum, S.L.

Editora: Katharina Stock
Administración: Montse Prieto
Producción: Hans L. Kötz
Dirección de arte: Ibon Zugasti

Director: Víctor Carrera
Jefe de Redacción: Óliver Méndez
Redactor: Francisco J. Silva
Diseño Gráfico: Álex Ortega

Colaborador: Manel Calpe,
Eduardo Rodríguez
Traductores: Carles Sierra,
Roberto Alberdi
Fotografo y corresponsal en Madrid:
Juan Espantaleón

Publicidad: José Bonet
Barcelona:
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Tel.: 93 630 68 82 / 93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es
Madrid:
Waterbuk, S.L.
C/Marqués de Urquijo, 26
28008 Madrid

DISTRIBUCIÓN:
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:
Fepsa 93 238 04 37

IMPRESIÓN:
Rotographik - Giesa,
Santa Perpètua de la
Mogoda (Barcelona)
Tel. 93 415 07 99
Depósito legal:
D.L.B 30072-98

¡ESCRÍBENOS!

planet@intercom.es

¿TIENES MENOS HABILIDAD QUE LA VENUS DE MILO HACIENDO LOS CIEN METROS BRAZA?
¡PUES QUE NO TE DÉ CORTE Y PÍDENOS TRUCOS! TOTAL EL NO YA LO TIENES...

O MÁNDANOS UNA CARTA A:

EDITORIAL AURUM > C/ JOVENTUD, 19 08830 > SANT BOI DE LLOBREGAT
ESPECIFICANDO EN EL SOBRE: "TRUCOS SOLICITADOS"

SUMARIO

CUENTA ATRÁS 25

AUNQUE LA PLAYSTATION 2 YA ESTÉ VIVITA Y FUNCIONANDO, NO PENSÉIS QUE LA PSX DE SIEMPRE ESTÁ MUERTA: ECHAD UN VISTAZO A *VAGRANT STORY* Y *CHRONO CROSS*



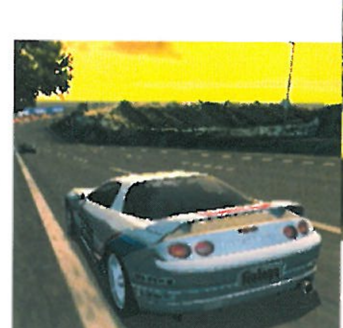
EN ÓRBITA 39

¡DIECINUEVE JUEGOS, DIECINUEVE! ASÍ SON LOS JUEGOS Y ASÍ SE LOS HEMOS ANALIZADO EN UN MES REPLETO DE JUGOSAS NOVEDADES



ACTUALIDAD: ESPECIAL PLAYSTATION 2 6

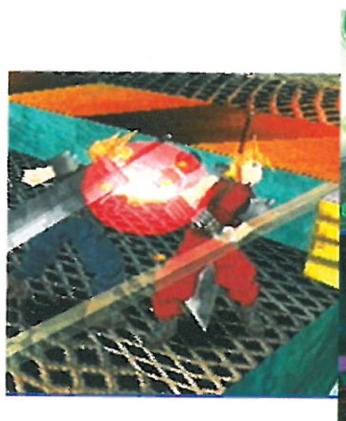
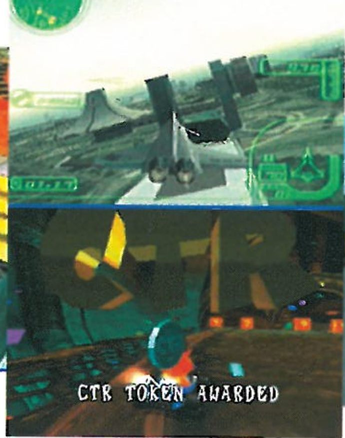
NOTICIAS, IMPRESIONES Y PREVIAS
DE LOS PRIMEROS LANZAMIENTOS DE LA BESTIA
DE 128 BITS DE SONY. POR CIERTO... ¡¡LA TENEMOS!!






LIBRO DE RUTA 66

ATENDIENDO A VUESTRAS PLEGARIAS OS OFRECEMOS
LA PRIMERA PARTE DE NUESTRA MONUMENTAL GUÍA DE *GRAN TURISMO 2*



SECCIONES

Noticias

novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá noved

APOCALIPSIS PS2

Grupos de personas de ojos rasgados durmiendo al raso en la calle a temperaturas de 10 grados, la policía alertada por tenderos que veían colas de 700 personas a la puerta de su establecimiento, el distrito de Akibahara colapsado con 10.000 nipones que habían abandonado su trabajo o dejaron las clases del colegio para una mejor ocasión.... Durante la noche del viernes 3 de marzo y la mañana del día siguiente se pudo constatar hasta qué punto los japoneses pueden demostrar su irracional pasión por los videojuegos y por una consola, la PlayStation 2, cuyo lanzamiento supuso todo un terremoto comercial en el país del Sol Naciente.







Las previsiones más optimistas de Sony se cumplieron y en sólo tres días la PS2 vendió la friolera de 980.000 unidades entre la impresionante expectación de los consumidores japoneses y medios de comunicación de todo el mundo. Incluso el propio Ken Kutaragi, padre del proyecto PlayStation y uno de los más serios aspirantes a convertirse en próximo presidente de Sony, alucinó en colores cuando se paseo entre los miles de japoneses que se agolpaban en las puertas de las tiendas de electrónica la mañana del sábado día 4.









A pesar de algunos problemas en el abastecimiento de consolas (muchos establecimientos vieron como se agotaban sus unidades en apenas 5 minutos y no recibían nuevos stocks) y del defectuoso funcionamiento de la primera tanda de tarjetas de memoria de 8 MB (que Sony retiró del mercado y substituyó por nuevas remesas) la salida al mercado de la substituta de la vieja PlayStation supuso un éxito desbordante. Tanto es así, que la revista nipona Nikkei Electronics considera que la PlayStation 2 es el producto tecnológico con mayores expectativas de venta en Japón en el año 2000, por delante de los reproductores de CD portátiles y las grabadoras de DVD. Teniendo en cuenta que a estas alturas ya se llevan vendidas más de un millón y medio de consolas y que en apenas un mes de existencia la PS2 se ha apoderado de una cuota del 40 % de ventas de sofware del mercado nipón, la nueva bestia parda de Sony lleva camino de convertirse en la reina incontestable de los 128 bits.

¡POR FIN NUESTRA!



Costo lo suyo, pero apenas dos semanas después de su lanzamiento en Japón, la PlayStation 2 ya honraba con su presencia la caótica Redacción de *PlanetStation*. No queremos apabullaros con miles de datos técnicos sobre comas flotantes, millones de polígonos en movimiento y *double-buffering* vectorial con transformación geométrica incorporada. De esta manera, tras haber sometido a nuestra pobre PS2 a toda clase de perrerías y experimentos inmisericordes, y probar su primera hornada de juegos, os ofrecemos resumidas las primeras impresiones que nos ha causado esta nueva maravilla de Sony.

PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2

EFECTOS ESPECIALES

EL HARDWARE DE PLAYSTATION 2 PERMITE UNA SERIE DE EFECTOS GRÁFICOS QUE DEJAN A LOS QUE CONOCÍAMOS HASTA AHORA A LA ALTURA DEL BETÚN. OS OFRECEMOS UNA MUESTRA DE LOS QUE HEMOS PODIDO APRECIAR CON MÁS FACILIDAD EN LA PRIMERA HORNADA DE JUEGOS.



1> ENFOQUE/DESENFOQUE Al igual que el objetivo de cualquier cámara, la PlayStation 2 permite efectuar juegos de enfoque y desenfoque entre objetos situados en primer plano y fondos en perspectiva.

2> ANIMACIONES FACIALES De los juegos que hemos visto, únicamente *Kessen* muestra la capacidad de PS2 para reproducir rasgos y expresiones humanas con un aspecto increíblemente verosímil.

3> FOCOS DE LUZ Sin duda, *RRV* ofrece una impresionante variedad de efectos de luz y reflejos en tiempo real calculados desde múltiples posiciones.

4> PARTÍCULAS Tanto las chispas que surgen de los bajos de los coches en *RRV* como las explosiones de partículas que provocan el choque entre rayos de energía o la realización de golpes especiales en *SF EX3* son un magnífico exponente de la capacidad para realizar efectos de partículas de PS2.

COMPATIBILIDAD CONTRASTADA

LOS PROS Y LOS CONTRAS QUE HEMOS PODIDO COMPROBAR CON DISTINTOS ACCESORIOS Y SUS COMPATIBILIDADES. NO ESTÁN TODOS LOS QUE SON PERO SÍ TODOS LOS QUE HEMOS PROBADO.

TARJETA DE MEMORIA Una auténtica virguería. Conservando el mismo tamaño, la nueva tarjeta tiene una capacidad 8 veces mayor que la de PlayStation. Ahora los datos no se almacenan por bloques, sino por la cantidad de memoria que ocupan. Las tarjetas antiguas funcionan en el puerto actual, permitiendo grabar partidas de juegos de PlayStation original en ellas. Ahora bien, ni se pueden grabar partidas de juegos de PSX en la nueva tarjeta, ni se pueden grabar partidas de juegos de PS2 en tarjetas 'de las de siempre'.

DUAL SHOCK 2 ¿Indignación? ¿Pocas ganas de trabajar en Sony? Tranquilos, no es igual que su antecesor. Además de ser de color negro y lucir un bonito letrero que reza 'DualShock 2', tiene un cable más largo (30 cm. más aproximadamente) e incorpora función analógica en todos sus botones, salvo Select y Start. Tras probar esta innovación con *Ridge Racer V* descubrimos que a pesar de funcionar de manera correcta a los botones les falta algo más de recorrido para aprovechar desde el primer momento al 100% esta interesante novedad.

JOGCON Era evidente: un periférico desarrollado por Namco y que fue lanzado al mercado con la aparición de *RRT4* sería absurdo que no funcionara bien en PlayStation 2 con *Ridge Racer V*. Ningún problema.

MULTI TAP A pesar de nuestros esfuerzos, no hemos conseguido que el Multi Tap oficial de Sony funcione en PlayStation 2. Tan sólo permite jugar con un mando conectado en el primer puerto.

PISTOLA El único problema que hemos encontrado al probar la GunCon en la PlayStation 2 jugando con la versión japonesa de *Resident Evil: Survivor* es... ¡que el juego es realmente horroso! Aparte de esto, no sufrimos ningún contratiempo con la excelente pistola de Namco.

VOLANTE No sólo no hemos tenido problemas con los volantes que hemos probado, sino que además nos han servido para pulverizar algunos tiempos en *RR5* (y hacer un poco el ganso con *Kessen*).



DVD-VÍDEO: SIN COMENTARIOS

Nos gustaría ofreceros un completo informe acerca de las capacidades de DVD-vídeo de la nueva consola... pero es que no tenemos ningún DVD NTSC japonés (hemos probado con DVDs PAL, pero que si quieres arroz, Catalina). Existen rumores acerca de la posible compatibilidad de la PS2 japonesa con DVDs NTSC americanos (ante la indignación de las productoras de Hollywood), lo que ha motivado que Sony tenga previsto reciclar la primera hornada de discos de sistema en los que se incluye el *driver* para DVD-vídeo.

MEJOR CON PS2



¿Recordáis que Sony dijo que la tecnología de la plataforma de 128 bits no afectaría en nada a los juegos de la vieja PlayStation? Pues afortunadamente nos mintió. Por un lado tenemos la posibilidad de reducir mínimamente los tiempos de carga de algunos juegos de PlayStation gracias al lector DVD 4x que equivale a uno de CD 24x. Y además la PS2 consigue suavizar las texturas, reducir la pixelación de los fondos y hacer más agradables a la vista los famosos "bordes de sierra" de los polígonos de títulos de PSX merced al procesador gráfico "Graphics Synthesizer". No es que la diferencia a nivel visual sea impresionante, pero se aprecian agradables retoques que ayudan a disimular las deficiencias gráficas. Para muestra, un botón: *Vagrant Story*, o cómo mejorar lo inmejorable.

PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2

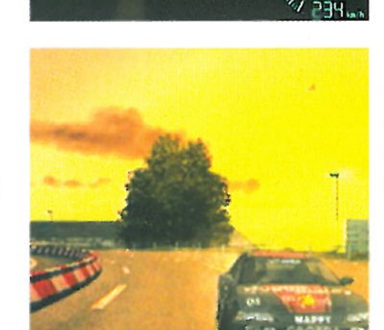
RIDGE RACER V

AUNQUE EL *RIDGE* SE VISTA DE SEDA, ARCADE SE QUEDA

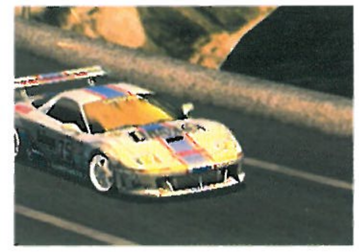
¡ESTO PROMETE!
FORMATO: CD-ROM
DESARROLLADOR: NAMCO
EDITOR: NAMCO
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: SIN CONFIRMAR...

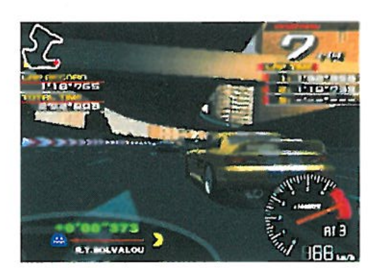
El juego elegido por la mayor parte de la crítica y público mundial para probar por primera vez las posibilidades técnicas de la PlayStation 2 ha sido *Ridge Racer V* (seguramente porque pertenece a una saga muy popular en PSX). Tras pasar por nuestras manos la quinta entrega del arcade de conducción por excelencia de Namco, hemos llegado a la conclusión de que, pese a ser un título muy notable tanto a nivel gráfico como jugable, desde luego no parece explotar al 100% las enormes capacidades técnicas que, se supone, tiene la PS2.

Cierto es que los gráficos son más sólidos que las mucosidades de un pingüino ártico y que el aspecto visual general del juego está a años luz de los juegos de la vieja PlayStation, pero tampoco se puede decir que *Ridge Racer V* deje en la cuneta todo lo visto en las recreativas o en la Dreamcast de Sega. Pese a todo no se puede negar que además de las virtudes esperadas por todos (anti-alising, pantalla en alta resolución...) hay unos cuantos detalles de cara a la galería que hacen soñar con un futuro prometedor. El mejor de todos es el de los reflejos sobre la carrocería del coche en la vista externa. Bueno, vale, en estos momentos todos estaréis pensando que en *Gran Turismo* los coches ya relucían más que la avioneta de Pato WC, pero es que en las carrocerías de *RRV* se pueden reconocer perfectamente los reflejos de elementos de los circuitos como, por ejemplo, los árboles. Este título está plagado de detalles que añaden espectacularidad a las carreras: helicópteros, trenes, impresionantes estelas de las luces de frenos, discos de freno que se ponen al rojo vivo en las ruedas, cuadros de mando que se encienden en el interior de los vehículos, ¡14 coches simultáneos en la misma carrera!... Una de las *pijadas* que más nos ha gustado son las chispas que sueltan los bajos de los coches al raspar















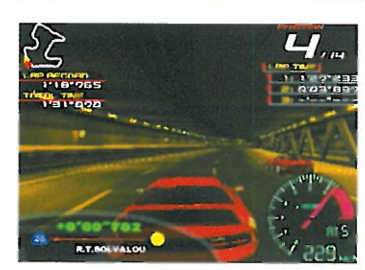


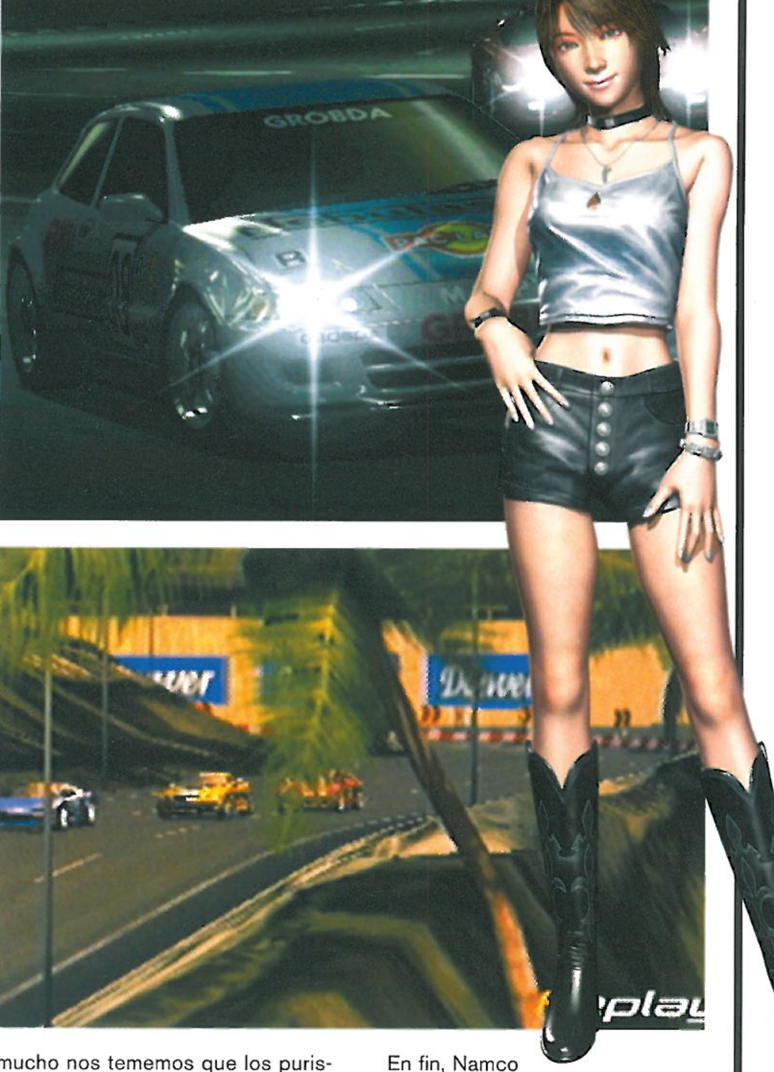
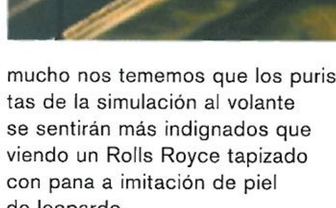


PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2







contra el asfalto (claro que si los coches reales rozaran tan asiduamente el suelo como en este juego al final se podría frenar perfectamente aplicando la planta del pie a la carretera, al más puro estilo Pedro Picapiedra).

VUELTA LAS RAÍCES

En el aspecto jugable sólo podemos decir que *Ridge Racer V* significa una vuelta a las raíces de la máquina recreativa que dio origen a la saga, con sus exageradísimos derrapes en ángulos perfectos de 90°. Cierto es que el usuario puede elegir coches del tipo *grip* cuyo agarre hace menos pronunciados los trompos pero, en general, se puede decir que el estilo de conducción es incluso menos realista que en *Ridge Racer Type 4*. Esto puede que alegre a la multitud de fanáticos de la saga, pero mucho nos tememos que los puristas de la simulación al volante se sentirán más indignados que viendo un Rolls Royce tapizado con pana a imitación de piel de leopardo.

En fin, Namco prometió lanzar el mejor *Ridge Racer* junto a la PlayStation 2 y ha cumplido su promesa con creces. Seguramente, si hubieran tenido más tiempo los programadores hubieran dotado al juego con más circuitos (sólo hay 7, siendo casi todos variantes con recorridos alternativos de una misma pista urbana), y hubieran hecho más espectacular la breve intro en tiempo real protagonizada por la sustituta de la popular Reiko, Ai Fukami. Pero no vamos a quejarnos. *RRV* es, al igual que el primer *Ridge Racer* para PlayStation, una brillante pero pequeña demostración de lo que Namco puede hacer con un hardware nuevo y unos pocos meses de tiempo. No queremos ni pensar en lo que veremos cuando estos genios nipones dominen el potencial de la bestia negra de Sony... El futuro se presenta más prometedor que el de Tarzán y Chita en *El Planeta de los Simios*.

BÓLIDOS EN LA NIEBLA

Sin duda el aspecto más decepcionante de *Ridge Racer V* es el modo para dos jugadores a pantalla partida. No sólo se han reducido a la mitad los coches que participan en la carrera, sino que el horizonte está cubierto por una densa niebla para ocultar la aparición súbita de polígonos. Quizá nos equivoquemos pero nos da la impresión que estas carencias no se deben al hardware de PS2, sino que las prisas por lanzar el título en la fecha prevista ha hecho que el modo multijugador esté menos trabajado que las letras de las canciones de Carlos Núñez.



PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2

STREET FIGHTER EX 3

EL 'LUCHADOR' VUELVE A ESTAR EN LA CALLE

FORMATO: CD-ROM
DESARROLLADOR: ARIKA
EDITOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: YA VEREMOS
LANZAMIENTO: ¿OTOÑO?







En el mundo de los videojuegos para consola, hay momentos en que determinadas compañías nos sorprenden con un nuevo juego totalmente original e innovador. Pero además de estos, también hay momentos *Street Fighter*. De la mano de Arika, desarrolladores de la saga poligonal EX para PlayStation, Ryu y compañía han querido escoltar a la potente PlayStation 2 en su salida al mercado con un título que, a pesar de contar con toda la jugabilidad y diversión propias de sus antecesores, no aporta –casi– nada nuevo a la eterna familia de beat'em-ups.

CUANTOS MÁS SEAMOS, MÁS APALEAREMOS

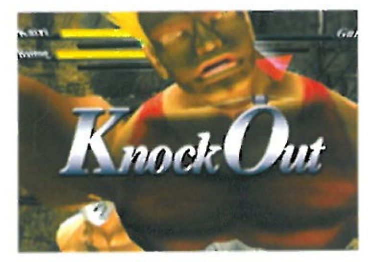
A medio camino entre la mecánica de la saga Versus y la recreativa de *Tekken Tag Tournament*, el principal atractivo de este *Street Fighter EX 3* (aparte de la evidente mejoría gráfica) es la posibilidad de luchar por parejas, permitiendo la aparición simultánea en pantalla de cuatro combatientes. Esto añade nuevas posibilidades jugables, como la posibilidad de realizar combos en equipo (durante un corto periodo de tiempo), elaborar mínimas estrategias de combate (mientras uno lucha el otro puede esperar recuperando parte de la energía perdida) y sobre todo la posibilidad de realizar los llamados Meteo Tag Combos. Estos devastadores ataques permiten que ciertas parejas, además de conseguir acabar con el adversario de una manera fulminante, realicen algunos de los golpes más cómicos de la historia de los beat'em-ups (procurando momentos memorables como cuando Dhalsim chamusca por accidente la pelambrera de su compañero Blanka).













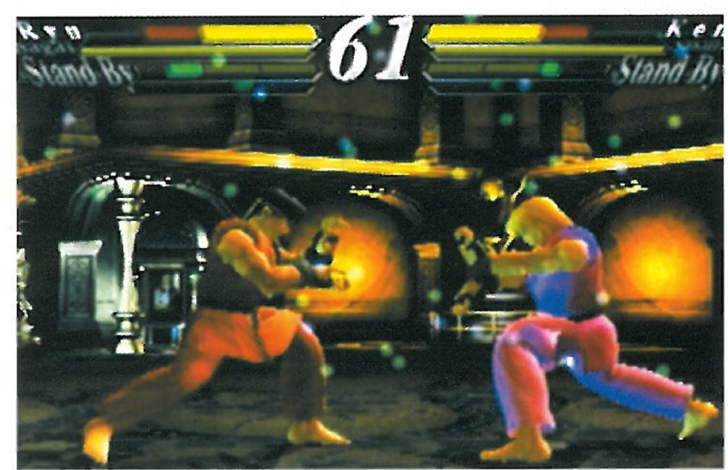
ACE HACE MÁS

Al igual que en *SF EX Plus 2*, el juego incluye un modo en el que, a través de diferentes 'misiones', podremos ir perfeccionando nuestra técnica a la hora de realizar combos. Pero en esta ocasión tan sólo hay disponible un único personaje, nuevo en el mundo *Street Fighter*: Ace, la antítesis del carisma hecho luchador. Con este combatiente, que por no tener no tiene ni golpes propios, deberemos ir realizando las piruetas y combos que nos dicte la consola para ir ganando puntos de experiencia, y de esta manera poder ganar nuevas técnicas con la que irlo 'personalizando' a nuestro gusto. Lo mejor de todo es que una vez 'entrenado' y configurado según nuestras necesidades, podremos darle una oportunidad al chaval y pelear con Ace en el resto de modos de juego.













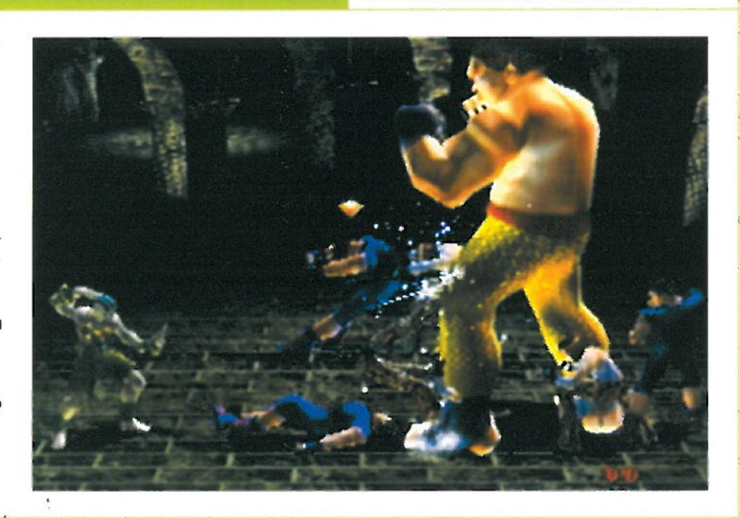


En el corto pero intenso modo Historia (tan sólo 6 combates) tendremos oportunidad de jugar utilizando maneras de combatir: desde tres contrarios simultáneamente con la energía al mínimo contra tu personaje hasta combates por parejas, pasando por luchas de dos contra a uno (al más puro estilo del primer *Fatal Fury*), todo ello mientras vamos reclutando a nuestros compañeros de entre los perdedores.

Aunque demuestra de una forma mínima el potencial de PlayStation 2, la parte gráfica de *Street Fighter EX 3* está bastante cuidada. Los escenarios, sin ser brillantes, no resultan un atentado visual como en *EX 2* y los personajes están bien definidos, cuentan con algún viso de animación facial y están plagados de detalles. Es todo un placer ver el pelo fluctuante de Pullum Purna mientras ella mamporrea a base de bien, o el delicado ondular de los pliegues de la falda de Sakura (sí, somos unos viejos verdes precoces, ¿y qué pasa?). Aún así, el juego cuenta con ciertos fallos, de los cuales sin duda el más destacable son las bochornosas ralentizaciones que se producen cuando hay más de tres luchadores en pantalla. Esto es aún más acusado en el caso de personajes o bien 'complicados' (Hokuto o Pullum Purna, que cuentan con mayor cantidad de detalles en pelo y ropa) o bien 'tamaño portaaviones' como Zangief o Darum Míster. Si hemos experimentado esto con la versión japonesa, poneos a temblar con las ralentizaciones de una futura versión PAL en nuestro país... que esperamos disfrutar dentro de unos meses.

YO CONTRA TODOS

Tras acabar el modo Historia y asistir a un patético final (¡más historia y menos letras, señores de Arika!), tendremos la oportunidad de jugar a un divertidísimo minijuego mientras pasan los créditos finales. Irán surgiendo auténticas legiones de luchadores más anónimos que el voto del Lazarillo de Tormes, quienes irán cayendo con un par de golpes. Lo más destacable es la increíble ralentización que se produce con tanto señor pululando por la pantalla así como la aparición de un gigantesco luchador que va creciendo conforme va pasando el tiempo (que, aunque poligonal, tiene un parecido bastante ¿casual? con Andore, aquel entrañable macarra que aparecía en el clásico *Final Fight*).



PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2

KESSEN
QUE NO TE LA DEN CON KESSEN

¡ESTO PROMETE!
FORMATO: DVD-ROM
DESARROLLADOR: KOEI
EDITOR: KOEI
DISTRIBUIDOR: ¿NINGUNO?
LANZAMIENTO: ¿NUNCA?








Con el aval de Koei (creadores de la mítica saga de estrategia para NES y PC *Romance of the three Kingdoms*), este impresionante *wargame* en tiempo real nos pone en la piel de un señor feudal japonés que se la tiene jurada a otro colega con cucurucho en la cabeza y traje hortera. La única manera de resolver la situación es a base de batallas y más batallas en las que podremos reclutar generales para la causa, efectuar cargas y batidas multitudinarias con nuestras diferentes unidades o sobornar a nuestros enemigos. Pero además de comportarnos cual Napoleón de ojos rasgados, también seguiremos una historia dramática repleta de duelos de honor, trágicas muertes, y ese toque épico oriental (reforzado por una maravillosa banda sonora) que recuerda a la película *Ran* de Akira Kurosawa. El fabuloso aspecto visual de este juego comienza a demostrar el inmenso potencial de la PS2: decenas de guerreros poligonales en pantalla asestándose golpes sin la más mínima ralentización, armaduras con un increíble nivel de detalle, expresiones faciales que llegan a dar miedo, secuencias de vídeo de una belleza prodigiosa... La mejor expresión de las asombrosas excelencias técnicas de este juego es la impresionante intro, que mezcla *Full Motion Video* e imagen generada por la PS2 sin que uno sepa muy bien diferenciar lo uno de lo otro. Pero el juego tiene un hándicap muy importante: para todo aquel que no tenga conocimientos sobre la época Edo japonesa y domine el kanji y el romaji nipón con la misma soltura que nuestro estimado Holybear domina la elaboración de mousses de chili y albaricoque, este título es prácticamente injugable.

ETERNAL RING
DRAGONES Y SORTIJAS

FORMATO: DVD-ROM
DESARROLLADOR: FROM SOFTWARE
EDITOR: FROM SOFTWARE
DISTRIBUIDOR: ¿LO HABRÁ?
LANZAMIENTO: ¿JAMÁS?









Eternal Ring ha tenido el honor de ser el primer RPG en toda regla que ha aparecido en PlayStation 2. Desarrollado por From Software, el juego tiene muchísimos puntos en común con la saga más famosa creada por sus desarrolladores: *King's Field*. Estamos, por lo tanto, ante un título de rol en el que se utiliza la visión en primera persona al estilo *Quake*, en el que abundan las mazmorras plagadas de enemigos con los que deberemos demostrar que la magia sirve para algo más dañino que hacer aparecer una paloma de una chistera o conseguir casarse con Claudia Schiffer (o bien lo de David Copperfield fue un hechizo, o bien la modelo alemana necesita ir a la óptica ya mismo).

Aunque el juego tiene unos gráficos bastante aceptables y hay efectos dignos de mención, como los amaneceres y las puestas de sol en los escenarios de exterior, lamentablemente la mecánica no gustará a todo el mundo, especialmente a causa de la más que discutible agilidad de nuestro parsimonioso protagonista en los combates (por suerte su velocidad se puede incrementar con el amuleto correspondiente). Nuestra primera impresión de *Eternal Ring* es que no está mal para matar de momento el gusanillo rolero pero que a From Software le ha faltado meses de desarrollo para optimizar la jugabilidad. Vaticinamos que nadie hablará de este juego cuando Square dé señales de vida en PS2.





By I-MAN
The ps X files
Memory card 40M
NEW!!
RAMNET
5 colores
Realistic Racing Wheel
Playstation Compatible
100% Dual Shock Compatible
Transparent & Rubber Effect
Realistic Live Vibration Feature
Adjustable Steering Angle & Position
180 Steering Angle
Compatible with Playstation
Reparaciones
NEW!!
TWING STICK
El mas grande
PANTHER V
Dancing Queen
VIDEO CD
REDANT
PS VIDEO CD MOVIE CARD
GAME CODE CD
La verdad esta aqui dentro
BARCELONA
93 426 10 80
Parlamento, 13
ALICANTE
96 514 32 94
Pintor Murillo, 4 local 3
MALLORCA
971 76 30 83
Soldado Soberats Antoli, 28 A
BADALONA
93 397 97 04
General Moragues, 92 bajo
MATARO
93 758 68 28
Francesc Macia, 9
SABADELL
93 726 65 09
Convent, 59
GERONA
972 21 66 29
La Salle, 16-18 Girona Boulevard
BARCELONA
93 453 83 48
Sepulveda, 155

SATÉLITE USA

La buena de nuestra corresponsal en Estados Unidos, Cat Bucannon, siempre se ha confesado como una mujer-X. Pero no os hagáis ilusiones: sencillamente, es una fan de la Patrulla X.

Estos mutantes eróticos (por algo son la Patrulla X) han vivido tantas modificaciones en su diseño y replanteamientos que parece un milagro que el esperado beat'em-up 3D de los X-Men vea al fin la luz del día (y del láser de nuestras consolas). Quizá gracias a todo este tiempo *X-Men: Mutant Academy* de Activision muestra grandes mejoras, con personajes grandes de animaciones suaves. Su salida, todavía es una gran X incógnita.


Resultado: Cíclope - Patrulla, X



Nieve en 128 bits, lo que todos esperábamos

El primer juego de snowboard para PlayStation 2 (¡No, en PS2 también!) ya tiene nombre: *Board Zone*. El juego contemplará el comportamiento realista de las tablas, una profunda jugabilidad y personajes con muchos movimientos a descubrir, frente a los *boarders* de otros juegos con un estilo más arcade. Incluso podremos asignar un programa de entrenamiento a nuestro personaje para convertirle en un auténtico campeón.

El ambicioso juego de horror de THQ, *Evil Dead: Hail To The King* (anteriormente conocido como *Ashes to Ashes*) está en su recta final de desarrollo. Basada como está en la trilogía de películas que en España se llamó *Posesión Infernal*, será uno de los juegos más *gore* para PlayStation, con vísceras, sangre y armas como una sierra injertada en el brazo del protagonista. Los censores de siempre ya están afilando sus cuchillos...


Los enemigos son huesos duros de roer


Sin ser pirata informático, perforará la red

Este mes acaba de salir por estos andurriales un nuevo juego de fútbol... ¡desarrollado en Italia! *Futsal Crazy Soccer* es un extraña versión del deporte rey que incluso permite jugar con pelotas de playa. Incorpora movimientos especiales que permitirán dejar sentado a más de un contrario en el área. Parece extraño que no tenga lanzamiento europeo, pero después de *ISS Pro Evolution*, ¿para qué otro juego de fútbol en vuestro continente?

La PlayStation va a ir donde ningún hombre ha ido jamás para traspasar la última frontera: *Star Trek: Invasion* de Activision está a punto de publicarse. Basado en la serie titulada en España como *La Nueva Generación*, el juego pone bajo nuestro control los cazas más nuevos de la Federación, con los que tendremos que realizar un viaje para investigar extrañas anomalías espaciales, así como para defender la Federación de los alienígenas.


No será un juego rápido: será de-espacio

YA HAY FECHA PARA *FF IX*

Los nipones ya tienen un nuevo motivo de angustia e impaciencia: *Final Fantasy IX* verá la luz el 19 de julio en el país del Sol Naciente y promete ser todo un delirio visual. Barcos voladores gigantescos, ciudades medievales de aspecto onírico, espectaculares dragones surcando los cielos, y los famosos cristales mágicos de viejos capítulos de la saga protagonizan una aventura con todo el sabor de los RPGs de 8 y 16 bits. Además, se han desvelado más detalles del juego: manejaremos grupos de hasta 8 integrantes, las invocaciones de los *Guardian Forces* serán más concisas (¡Sííííí, gracias, Square!) y cada personaje podrá ser configurado a gusto del jugador mediante las típicas profesiones y habilidades de los viejos *Final Fantasy*. Y se conocen ya tres de los portagonistas: Jitan Tibault, un ladronzuelo de 16 años con cola a lo Son Goku; Edward Steiner, un caballero de 33 años con una espalda como dos armarios roperos y Bibi Alnitia, un ingenuo *dark wizard* de sólo 9 años que padece serios problemas existenciales. Esperemos que antes de fin de año esta maravilla llegue a nuestro país.



¡BIENVENIDO, MR. SQUARE!

¡Por fin nuestro rezos y plegarias han tenido respuesta! Los reyes de los RPG han tenido la deferencia de dejar distribuir de una vez por todas sus principales productos en Europa. Los artífices del milagro han sido los franceses de Crave Entertainment y SVG, que han conseguido los derechos de publicación en el Viejo Continente de juegazos como *Front Mission 3*, *Parasite Eve 2*, *Vagrant Story* y *Final Fantasy IX*. Todo indica que estos títulos llegarán a nuestro país, aunque Crave y SVG aún están en negociaciones para conseguir una compañía distribuidora de los juegos en España.

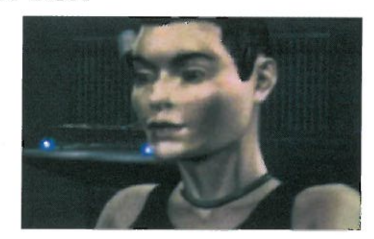


... Y LARA SE HIZO DE CARNE Y HUESO

Tenemos una noticia mala y otra buena que ofreceros respecto a la película de *Tomb Raider*. La mala es que fallamos más que una escopeta de feria cuando en el número 16 os ofrecimos las cinco posibles candidatas a enfundarse los calcetines blancos de Lara. Lamentablemente ninguna de las preciosidades de la página 7 se hará con el papel de la señorita Croft. Pero os podemos asegurar que la afortunada protagonista no tiene nada que envidiarles. Según la revista americana *Daily Variety* la alter ego de Lara será... ¡Angelina Jollie! (¡yupiiiiiiii!). Cualquier lector que haya visto la horrenda película (en todos los sentidos) *El Coleccionista de Huesos* o la más reciente *Inocencia Interrumpida* comprenderá nuestra muestra de alborozo: esta preciosa mujer, además de excelente actriz (ha recibido el Oscar a la mejor actriz secundaria por su desgarrada interpretación en *Inocencia Interrumpida*), es capaz de derretir con una mirada hasta a la Torre Eiffel. Paramount ha confirmado que el rodaje comenzará a inicios de verano y que los guionistas de las aventuras de Lara (una atractiva ejecutiva publicitaria que dedica sus ratos libres a ejercer de arqueóloga vocacional) serán los mismos que idearon la desmadrada y explosiva *Cara a Cara* de John Woo.



BILL GATES DESVELA LA X-BOX





Por fin el misterio se hizo realidad. En la *Game Developers Conference* celebrada en San José (EEUU) el señor Gates presentó a la prensa mundial (aunque prohibiendo todo tipo de cámaras fotográficas y de vídeo) la X-Box, la consola con la que la Microsoft entra en el mundo de los videojuegos. La plataforma de 128 bits cuenta con un procesador Intel Pentium III de 600 Mhz, 64 MB de memoria RAM, un procesador gráfico Nvidia de última generación, sistema operativo Windows 2000, un DVD 4x y un poderoso disco duro de 8 Gb (datos que pueden hacer de esta consola toda una bestia tecnológicamente hablando). Pero como el señor Gates se las sabe todas, y no sólo de técnica vive el consolero, Microsoft ya ha establecido contacto con importantes compañías desarrolladoras de software americanas (Take Two, Rockstar, Midway, Sierra, Activision), europeas (Infogrames) y japonesas (Capcom, Konami, Koei, Enix y Namco) para que el catálogo de juegos de la próxima consola esté bien surtido. La X-Box tiene previsto su lanzamiento para el 2001 y ya se está desarrollando una versión de *Tony Hawk's Pro Skater*.

LA FANTASÍA ON-LINE TAMBIÉN LLEGA A DREAMCAST

Antes de que los usuarios de PS2 puedan disfrutar del aún muy verde *FFXI*, los *dreamcasteros* tendrán el privilegio de jugar al primer RPG on-line para 128 bits. Y será nada más y nada menos que una adaptación de la mítica saga *Phantasy Star*, que desde los lejanos tiempos de Master System combina con maestría el rol y las aventuras espaciales. *Phantasy Star Online* está siendo desarrollado por el prestigioso Sonic Team (creadores de *Sonic Adventure* o *Chu Chu Rocket!*) y permitirá a jugadores de todo el mundo participar simultáneamente en red gracias al Dreamcast Network de Sega. El juego tendrá la opción clásica *off-line* (es decir, jugar tú solo con tu cuadrilla de héroes) o la revolucionaria posibilidad de buscar a colegas de otros países para compartir aventuras con objetivos comunes. Además el título permitirá intercambiar información y mensajes entre los participantes con textos escritos o mediante símbolos para aquellos que no compartan el mismo idioma. A finales de este año Sega tiene previsto publicar el juego simultáneamente en todo el mundo para demostrar cómo la famosa "globalización" llega también a los videojuegos.



GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL Nº 17 DE *PLANETSTATION*

>CONCURSO LOS 10 MEJORES JUEGOS N19
MANDO, GORRA Y CAMISETA *PLANETSTATION* PARA:
JORGE TRIS JIMÉNEZ (ZARAGOZA)
ÁNGEL RODRÍGUEZ CANDELARIO (NAVARRA)
RUBÉN DÍEZ VEGA (LEÓN)

>CONCURSO GT2
LAS DIFERENCIAS SON: CARTEL, GUARDARRAÍL, SEÑAL EN LA CALZADA, MATRÍCULA DEL MINI, LOGOTIPO COCHE, FARO Y RETROVISOR. LOS GANADORES SON:
NESTOR GÓMEZ PAREDES (TOLEDO)
FRANCISCO HERNÁNDEZ VERDEGAY (CARTAGENA)
PEDRO A. RUIZ DE LOS PAÑOS DE LA CRUZ (MADRID) FRANCISCO MARTÍNEZ BELMONTE (MURCIA) JORDI BARRIL BENITO (BARCELONA) ÓSCAR ORTEGA RAMOS (CÁCERES) IZASKUN VALLEJO LEKANDA (BIZKAIA) NICOLÁS NIETO IZQUIERDO (TOLEDO) RUBÉN GONZÁLEZ MATEOS (VIGO) SERGIO HERRERO LEÓN (ASTURIAS)

>CONCURSO XPLORER
ESTE MES, LOS CINCO XPLORER QUE SORTEAMOS SE LOS LLEVAN:
ÁNGEL YEBRA DEL RÍO (MADRID) CARLOS LUCAS LÓPEZ (GUADALAJARA) JOSÉ MANUEL AVELLANEDA ABENRA (MURCIA) MIGUEL ÁNGEL FABREGAT DÍAZ (CASTELLÓN DE LA PLANA) EDUARDO BILBAO TORRONTEGUI BILBAO (VIZCAYA)

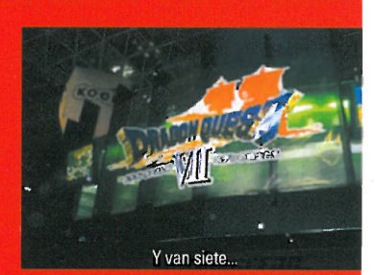
> DIBUJOS N19
TARGETA 2MB + GORRA Y CAMISETA *PLANETSTATION* PARA:
GUILLERMO GARCÍA VALDECASAS (MÁLAGA)

RÁNKING LOS DIEZ MEJORES: 1> METAL GEAR SOLID 2 > FINAL FANTASY VIII 3 > GT2 4 > FINAL FANTASY VII 5 - RESIDENT EVIL 2 6 > TEKKEN 3 7 > GRAN TURISMO 8 > DRIVER 9 > RE3: NEMESIS 10 > SILENT HILL

SATÉLITE JAPO

Shintaro Kanaoya se despide de nosotros. A partir de ahora tendremos un nuevo informador sobre sobre las últimas novedades del mercado nipón. Konichiwa, ManjiMaru San.

¡Por fin! En el reciente Tokyo Game Show, Enix ha presentado finalizada la séptima entrega de la archiaclamada saga *Dragon Quest*. La fecha de lanzamiento elegida es el 30 de Abril, y su compatibilidad con Playstation2 todavía es un auténtico misterio. Cerca de cuatro millones de nipones tienen el título reservado, convirtiéndolo así en el futuro RPG más vendido de toda la historia de Japón.



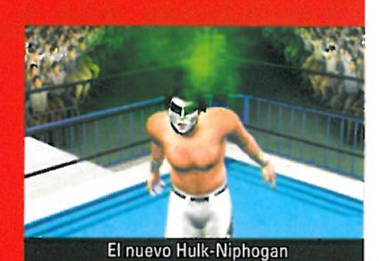
Y van siete...



En una galaxia muy, muy lejana...

Game Arts ha cedido la licencia a Capcom para desarrollar la continuación del recordado shoot'em-up *Silpheed*, que en su día pudieron disfrutar los 'afortunados' poseedores de un Mega-CD. El juego estará lleno de escenas de vídeo de gran calidad, transparencias, y contará con la jugabilidad legendaria que lo catapultó a la fama en el extinto sistema de Sega.

Square abre nuevos horizontes. Parece que después de programar tantos *Final Fantasys, Vagrant Storys* y *Chrono Crosses* la compañía quiere cambiar de tercio y probar suerte en el mundo de los simuladores de *wrestling*. El atípico beat'em-up *All-Star Pro Wrestling* contará con veintisiete licencias japonesas dentro del campo profesional de la lucha libre (denominada UFC-Fighter).



El nuevo Hulk-Niphogan



Aliento de fuego, vientres ligeros

Breath of Fire IV regresa al universo Playstation el próximo 27 de Abril. Capcom nos deleitará con todo un histórico RPG en 2D con escenarios 3D (al estilo de *Grandia*), con gráficos excelentes y una impresionante banda sonora. Tendrá nuevos personajes: además de Ryu y Nina, veremos a Fou-Lu el misterioso Ninja, los Samurais Sias, Cray y el simpático robot Master. Esperemos disfrutarlo dentro de poco en nuestro país y en castellano.

Para los fanáticos de *Gundam* y los juegos de estrategia, Banpresto lanzará al mercado nipón el 25 de mayo *Super Robot Taisen Alpha* a un precio de 6.980 yenes (que vienen a ser unas 11.800 pesetas). También contará en el día de su lanzamiento con un pack de lujo a 9800 Yen (16.600 pts.) que contendrá una camiseta y unas cartas coleccionables de Bandai. Hay que hacer una mención especial a la aparición estelar de *Mazinger Z* en el argumento de dicho título.



¡Puños fuera!

FUERA DE ÓRBITA

Hemos tenido que sobornaros con uno regalillos para que vuestras neuronas se pusieran en funcionamiento. ¡Vergüenza os debería dar! Hacernos esto a nosotros, unas almas generosas que incluso hemos llegado a llevarnos a casa la PS2 para jugar allí sin cobrar las horas ni nada. ¡Qué escándalo!

METAL AZNAR SOLID: PP MISSIONS

GÉNERO: TACTICAL CAMPAÑA ACTION
CREADOR : MARCOS PARADINAS

Tras meses de deliberación y noches sin dormir he logrado crear el juego del siglo XXII. La idea es coger a personajes famosos y una buena idea, los mezclas y tienes un *boom*. Bueno el juego trata de un hombre que tiene que infiltrarse en la base socialista que tiene sede en Calasparra. Este hombre llamado José María Aznar, más conocido como Serpiente Sólida, tiene además el deber de rescatar a una mujer llamada Esperanza Aguirre que está secuestrada por el pérfido Felipe González. Aznar tiene ataques especiales como el "malvado Cascos" y además está apoyado por Villalonga que le hablará por un walkie-talkie chollesco con tarifa reducida.

El "prota" deberá enfrentarse a todo el partido socialista y cada vez que venza recibirá *stock options*. La misión deberá realizarse antes de que comience la campaña electoral del PSOE. Consta de un subjuego para crear tu campaña electoral. Este juego sin duda se llegará a codear con *Hugo 2, Barbie Race and Ridge* [sic.], y con la saga *South Park*.

Opinión Planet: Conseguir la mayoría absoluta no es nada fácil. En este juego podréis descubrir las claves del éxito: hay que desestabilizar con sigilo al enemigo desde dentro con elaboradas tácticas del tipo "los socialistas convocan unas primarias, se echa al ganador (Borrell Ocelot) por querer mandar más que Liquid González y luego se presenta a un perdedor nato (Joaquín Octopus) a las generales". Sin embargo esperamos que las previsiones de su autor no se cumplan y *Metal Aznar Solid* no se parezca a *Hugo*, porque en ese caso sólo podría tener una nota: un cero, pero no un cero cualquiera sino un ¡¡CERO PATATERO!!

Metal Aznar Solid: hasta el centro y más allá.



BARBIE IN LOVE

GÉNERO: ROSA'EM-UP
CREADOR : EL SANTBOIANO

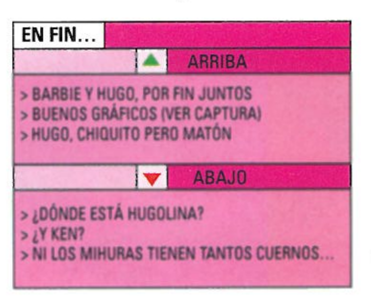
Konami y Square han anunciado su fusión y se pasarán a llamar Konare. Su primer titulo será *Barbie In Love*, en el que se darán cita los gráficos en alta resolución (captura) con una suavidad, unos efectos de luz y unos sombreados *gouraud* que ríete tú de *Metal Gear Solid*.

El argumento comienza cuando Barbie y Hugo se conocen en un Bar, y empiezan a vivir un tórrido romance. Pero entonces Hugo conoce a Teresa, la amiga de Barbie, y huye con ella a un lugar muy lejano, donde la rubia muñeca no los pueda encontrar.

Barbie, desesperada, decide buscarlos, recuperar a su amor y hacerle tragar los zapatos rosa a Teresa. Pero no le será fácil...

Opinión Planet: Desde el momento en que pusimos juntas las críticas de *Hugo 2* y *Barbie Cabalga y Juega* en el número 17 supimos que existía una clara armonía entre los dos juegos (al menos así lo indicaban sus paupérrimas puntuaciones que marcaron un récord difícil de superar en la revista). Esperemos que tras esta aventura de pasión prohibida Konare lance una segunda parte que podría ser, por ejemplo, *Ken & Hugolina Fatal Atraction: Cornudo's Revenge*.





LOS PEORES TRUCOS

1- Inserte el disco de nuestra amiga la señorita *Barbie* en la consola.
2- Introducir este código en la intro (tiene intro, ¿no?): ↑, ↑, ↓, →, →, ▲, L1 y L2.
3- Podremos ver un vídeo de los redactores de Planet viendo *El Informal* y luego se puede observar cómo llevan al papel todo lo que han aprendido de ese cultural programa. Dura 6 horas ya que hay espacio de sobras en el CD porque el juego no llega a ocupar ni el 2% del mismo.
Autor: Nacho Guzmán

Aquí tenéis de vuelta los amados/odiados peores trucos con este código que intenta difamar la reputación de la redacción. Pues para que lo sepáis nuestras influencias son mucho más elevadas que las de la "caja tonta". Lo nuestro es la literatura fina que comprende desde Ibáñez (no nos referimos al señor ese que escribió *Los Cuatro Jinétes del Apocalipsis*, sino al de *Pepe Gotera y Otilio* y el *Botones Sacarino*) hasta la obra Marxista (concretamente la de Groucho).

GANADORES

Mando Viper al mejor *Videojuego del Milenio*: Marcos Paradinas Blázquez (Alcorcón).
Premio de consolación (camiseta y gorra PlanetStation) para Eloy Carmona Sánchez (Lleida).
Tarjeta Blaze 2Mb al mejor *Peor Truco*: Nacho Guzmán Causin (Madrid)

Escribe a C/ Joventud 19, 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona) o bien envia un e-mail a planet@intercom.es






GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
CORRE A TU TIENDA GAMEshop MÁS CERCANA
¡LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)
PLAYSTATION +DUAL SHOCK 19.900
PLAYSTATION +DUAL SHOCK + 1 MANDO+ MEMORY CARD 1Mb 22.490
PLAYSTATION +DUAL SHOCK + DUAL FORCE JOYPAD + MEMORY CARD 1Mb 23.490
SCREENBEAT SOUNDSTATION 12.990
GAME STATION 5.990
VOLANTE SPEEDSTER 12.490
VOLANTE V-RALLY 2 9.490
CONCEPT 4 14.490
VOLANTE TOPDRIVE2 10.990
PISTOLA AVENGER 8.990
P7K LIGHT GUN 4.990
PREDATOR 2 8.990
DUAL SHOCK 4.500
VISION PAD 1.490
DEVASTATOR 3.990
DUAL FORCE JOYPAD 2.790
RATÓN SAMURAI PLAYSTATION 1.990
MEMORYCARD 1Mb 1.590
MEMORYCARD BLAZE 1.790
MEMORYCARD SONY 2.100
ARMY MEN AIR ATTACK 7.490
ARMY MEN SARGE HEROES 7.490
ARMY MEN 3D 7.490
BARBIE SUPERSPORTS 4.490
BATTLE TANX 7.490
COLIN McRAE RALLY 2 8.490
COLONY WARS 4.990
COOL BOARDERS 4 6.990
ERHGEIZ 8.490
F1 2000 7.490
FEAR EFFECT 8.490
FIGHTING FORCE 3.990
GRAN TURISMO 2 8.490
ISS PROEVOLUTION 8.490
LUCKY LUKE 3.990
MEDIEVIL 2 4.490
PITFALL 3D 3.990
PRIMERA DIV. STARS 7.490
RALLY CHAMPION. 7.490
RESIDENT EVIL 3 8.490
ROLLCAGE STAGE 2 4.490
SHADOW MADNESS 6.990
SYPHON FILTER 2 6.990
TELEÑECOS RACEMANIA 4.490
TOY STORY 2 8.490
TRACK & FIELD 2 8.490
UEFA CHAMPIONSHIP 8.490
URBAN CHAOS 8.490
VAMPIRE HUNTER 7.490
VICTORY BOXING 6.490
CRASH BANDICOON3 3.490
GRAN TURISMO 3.490
NEED FOR SPEED III 3.990
RIDGE RACER 4 3.490
SPYRO 3.490
TOCA 2 4.490
TOMB RAIDER III 4.490
BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS
envío a domicilio
club del cambio
compraventa juegos usados
ALBACETE
Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 - ALBACETE
Tlf. 967 19 31 58
ALBACETE
Próxima apertura
ALBACETE
Melchor de Macanaz, 36
HELLÍN 02400 - ALBACETE
Tlf. 967 17 61 62
ALBACETE
Corredera, 50
ALMANSA 02640 - ALBACETE
Tlf. 967 34 04 20
ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf. 96 522 70 50
ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03206 - ALICANTE
Tlf. 96 666 05 53
ALICANTE
Virgen de los Desamparados, 76
NOVELDA 03660 - ALICANTE
Tlf. 96 560 78 38
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA 06300 - BADAJOZ
Tlf. 924 55 52 22
BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 Bajos
SITGES 08870 - BARCELONA
Tlf. 93 894 20 01
BARCELONA
Boulevard Diana.
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - BARCELONA
Tlf. 93 814 38 99
CÁDIZ
Benjumeda, 18
11003 - CÁDIZ
Tlf. 956 22 04 00
CANTABRIA
Juan XXIII, 1 Local
MALIAÑO 39600 - CANTABRIA
Tlf. 942 26 98 70
GIRONA
Rutlla, 43
17007 - GIRONA
Tlf. 972 41 09 34
GIRONA
Clerch i Nicolau, 2 Bajo
FIGUERES 17600 - GIRONA
Tlf. 972 50 98 50
GRANADA
c/Arabial (frente Hipercor)
18004 - GRANADA
Tlf. 958 80 41 28
LEÓN
Antonio Valbuena, 1 Bajo
24002 - LEÓN
Tlf. 987 25 14 55
LLEIDA
Unio, 16
25002 - LLEIDA
Tlf. 973 26 40 77
MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ÁNGELES
28021 - MADRID
Tlf. 91 723 74 28
MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600 - MÁLAGA
Tlf. 95 282 25 01
MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo LORCA
30600 - MURCIA
Tlf. 968 40 71 46
SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIÁN
02001-GUIPÚZCOA
Tlf. 943 32 29 49
TARRAGONA
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202 - TARRAGONA
Tlf. 977 33 83 42
VALENCIA
Gran Vía Marqués de Turia, 64
46005 - VALENCIA
Tlf. 96 333 43 90
VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - DEUSTO - BILBAO
Tlf. 94 447 87 75
infórmate sobre nuestra red de franquicias llamando al:
967 193 158
FAX: 967 193 391

ESCRIBE A PLANET STATION
Editorial AURUM
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
O mándanos un mail a:
planet@intercom.es

Al habla

Tal como predijimos el mes pasado, las dudas sobre PS2 están calentando esta sección. Preguntad lo que queráis, porque nosotros SÍ que hemos jugado con esta increíble máquina de 128 bits (cómo nos gusta haceros rabiar...).

SEIFER VS LA RANA GUSTAVO

Seifer y Rinoa (Valencia)

¡Hola pelalmendras!

Hola. Preferimos los cacahuetes y los plátanos a las almendras.... ¡uiiik!, ¡uiiiiik!

Somos Diego y Ana, perdón, Seifer y Rinoa. ¡Ya van 7 cartas! ¿Es que no queréis a vuestros lectores más fieles? Os seguimos desde el número –100 (fijaos si os queremos)

Hay que ver qué gracia y qué salero tienen esta parejita. ¿Cuál será su secreto?

¡Un chupito de JB a vuestra salud!

Esto lo explica todo. En fin, ya se sabe que no hay revistas feas sino copas de menos.

Ante todo deciros que el final de *FFVIII* es lo mejor que nos ha pasado, mejor que vivir y seguro que mejor que la muerte [sic]. No podríamos haber muerto sin haber visto esa secuencia tan espectacular, ¿y vosotros?

Independientemente de ese bello final os aseguramos que ninguno de nosotros tenemos mucha prisa por tener una cita con la chica de la guadaña. Nuestra intención es no morir hasta ver el final de *FFMMIX*.

¿Pensáis regalar algún otro póster de la rana Gustavo? Decídnoslo, y si es así, dejaremos de comprar vuestra revista, aunque eso signifique padecer nuestro segundo infarto.

Muerte, infartos...¡Je! Alegres los muchachos. A ver dejáis un poco el romanticismo de garrafón y echáis un poco más de sal a vuestras vidas, que os vemos algo *desaboríos*. Sólo alguien con menos sentido del humor que el capitán Garfio con hemorroides puede denostar al póster de los geniales Teleñecos que regalamos en el número 18. Pues otro póster no, pero sólo por esta impertinencia os obsequiamos con la sensual Peggy en el *staff* de este mes.

¿Por qué Irvine es tan perfecto? ¿Por qué no lo pusieron de protagonista conmigo (Rinoa)?

No es por nada pero... a vosotros os gusta *FFVIII*, ¿verdad?

¿Por qué Godzilla (Elena) nos quitó los donuts y el bollycao?

¿Por qué estáis tan embobados con *Final Fantasy* que dejáis la merienda dejada de la mano de Dios?

Como no nos gusta lamer el culo a la gente no diremos que sois los mejores, así que nos despedimos.

Hasta el próximo episodio, y no olvidéis *superseiferizaros* y *rinoizaros*.

SOMOS ABSURDOS

Lady Raquel Fortesque (Zaragoza)

***Konnichi Wa* Planeteros!!!**

¡Eh! ¿Qué clase de insulto es ése, so "arigata"?

Soy otra vez Raquel Fortesque y aquí estoy escribiéndoos de nuevo. Creo que vuestra revista es la mejor del mercado porque dais vuestra opinión sin más y por el sentido del humor, a veces totalmente absurdo y tronchante que gastáis.

¡Jo! Nadie nos toma en serio. Y eso que hemos conseguido quitarle a Seed esa manía suya de ponerse patatas fritas en los orificios nasales para quitarse la sinusitis (ya le dijimos que ver el programa de Txumari "Piss and Tonic" Alfaro no podía conducir a nada bueno):

Los pies de foto son buenísimos, no se os ocurra quitarlos jamás.

¡Pobres fotos! Jamás se nos ocurriría cortarles los *pieses* como a Kunta Kinte.

¿Sabéis lo que habían estado fumando los amigos de Capcom cuando se les ocurrió crear el escenario Tofu para el *Resident Evil 2*?

No lo sabemos, pero nuestra teoría es que Tabacalera Española envió sus últimas partidas de Celtas a Capcom en Japón. ¡Y si sólo fuera lo de Tofu como personaje oculto! Espera a que veas *RE: Survivor*. La salida al mercado de ese juego debe ser una broma que nos ha gastado Capcom... ¿O no?

Cuando lo probé me quede tan alucinada que estuve varios días soñando con trozos de Tofu corriendo por las calles. Por cierto, ¿qué clase de cosa es un Tofu?

Según nos ha chivado un conocedor de la gastronomía oriental el Tofu viene a ser una barra comestible elaborada con queso de soja o algo así.

¿Va a salir el *Bust A Groove 2* en España? Lo digo por esperarme o pillarme directamente la versión japonesa. Es que creo que no puedo aguantar más (mis dedos necesitan bailar).

En este sector no se puede decir "nunca" porque a veces te llevas sorpresas, pero nos extrañaría mucho que, tras el tiempo que ha transcurrido desde su lanzamiento en Japón, alguna compañía lo trajera a España. En todo caso, al cierre de esta edición no tenemos ninguna noticia oficial de su posible lanzamiento en nuestro país.

¿En qué se basan exactamente los distribuidores de un juego para sacarlo a la venta en España?

¡Eso quisiéramos saber nosotros! Normalmente, si se trata de un juego producido por una gran compañía éste suele salir en nuestro país sea bueno o malo. Sin embargo hay buenos juegos producidos por empresas más pequeñas o por compañías con una distribución "irregular" en Europa (el caso de Square es un buen ejemplo) que muchas veces se quedan por el camino. Por suerte está paliándose poco a poco y hoy en día, por ejemplo, se encuentran más fácilmente joyas del RPG japonés como *Grandia* o sorpresas como *Silent Bomber*.

¿Qué juegos de *survival horror* van a sacar próximamente para nuestra querida consola?

Suponemos que el imprescindible *RE3* lo tendrás ya, ¿no? Bueno, pues muy en breve estará el irregular *Vampire Hunter D* que es interesante sobre todo si te gusta el manga, el horroroso (en todos los sentidos del término) *RE Survivor*, el prometedor *Nightmare Creatures II* y *Fear Effect* que no es un juego de *survival horror* con todas las de la ley pero tiene escenas fuertes y un planteamiento con muchos puntos en común con el género. De todas maneras a medio plazo es muy posible (y esto es una primicia, amigos) que aparezca en nuestro país (¡ta-ta-tachán!) el genial, el increíble, el inconmensurable... ¡¡*Parasite Eve 2*!! (vítores, silbidos y aplausos). También hay muchos números de que veamos por aquí *Galerians* y *Countdown Vampires*.

¿Merece la pena el *Alundra 2*, o algún otro RPG de los que van a salir próximamente?

Si fuiste muy fan del primer *Alundra* puede que el aspecto general de esta segunda parte te decepcione (el mes que viene daremos nuestro veredicto). *Legend Of Legaia* no está nada mal y *Dragon Valor* tiene algún toque RPG aunque lo que predomina es la acción. A más largo plazo este año la cosa pinta muy bien con *Legend Of Dragoon*, *Suikoden II*, *Final Fantasy IX* y el megabombazo final de la PSX: *Vagrant Story* (no te pierdas el *peacho* artículo que le dedicamos en *Cuenta Atrás*).

¿Hay algún juego parecido al *Carmaggedon*?

Hay juegos con un cierto parecido pero ninguno igual. A nivel de salvajismo existe el simulador de mafioso *Gran Theft Auto* y su segunda parte, así como las sagas de "*combat cars*" *Twisted Metal* y *Vigilante 8*, y el divertido *Road Rash: Jailbreak* Sin embargo, dentro del apartado de juegos de coches atípicos nos quedamos, de largo, con el magistral *Driver* aunque en él no salga ni una sola gota de sangre.

Aquí me quedo, esperando con ansia la llegada de las nuevas aventuras de mi amado Sir Fortesque, que vuelve de los muertos y renuncia una vez más sólo por mí... Ah, qué bonito.

No queremos darte un chasco, pero hemos descubierto a Sir Daniel en los brazos de una momia llamada Kiya. Sé comprensiva con él. Los redactores de Planet sabemos por experiencia que con un físico como el suyo todas las mozas se derriten como cassettes del Fary en el salpicadero de un 600... Esperamos que te guste nuestra portada.

MARCHANDO DOS DE ARENA Y UNA DE CAL

Albert Araguz (Parets del Vallès, Barcelona)

El otro día me aventuré en el kiosko en busca de una revista decente de Play. Pues bien, la *interface* [sic] de esta me gustó y al ver que tenía una guía de *Resident Evil* me la compré. La verdad es que me gusta mucho vuestra revista, pero tenéis el criterio en el culo.

¡Vaya! Nosotros que creíamos que no teníamos criterio y se ve que lo teníamos escondido justamente "ahí".

Acabo de venir del videoclub de alquilarme el *ISS Pro Evolution* y el *Rollcage Stage II*. ¿Qué es esto? ¡Vaya porquería! *Rollcage Stage II* está bien, entretenidillo, pero ¿de dónde cones se saca las cuatro esferas y media?**

Para empezar diremos (y esto lo decimos de cara a todos nuestros lectores) que os recomendamos que os hagáis mejor una idea de cómo es un juego a través de los contenidos de los textos en lugar de seguir ciegamente las puntuaciones. ¿Por qué? Pues porque hay juegos como *Rollcage* que a nosotros nos encantan, pero que para otros pueden ser demasiado desmadrados e irreales (cosa que ya advertimos en la propia crítica del juego). Tened en cuenta que el espíritu de Planet no consiste en sentar cátedra dando una visión fría e hiperanalítica, sino que simplemente expresamos nuestra opinión desde nuestra posición de fanáticos de los videojuegos.

***ISS Pro Evolution*: ¡vaya mi**da de juego! Comentarios en italiano... ¿pero qué c**o es esto? Es pésimo y para colmo le decís a un pobre chavalín que es el mejor juego para Play (se nota que Konami os da un plus). Yo creo que dónde esté mi FIFA 2000 que se quite todo lo demás.**

Antes que nada queremos dejar algo muy claro: las puntuaciones las ponemos según nuestro criterio y no al de los distribuidores. Te aseguramos que no hemos recibido ni un duro de Konami para causas deshonestas (¡Ni siquiera tenemos publicidad de ellos!). Además este juego no es como *Rollcage* que ha cosechado críticas buenas y malas: TODA la prensa mundial lo ha puesto por las nubes. Es cierto que el doblaje al castellano es pésimo (no lo pudimos decir en la crítica porque trabajamos con una versión PAL inglesa), pero pese a todo nos sigue pareciendo el mejor a nivel jugable, y para nosotros eso es lo que importa.

En fin, que me habéis hecho gastar 800 pelas en estos juegos, así que espero un cheque de recompensa ¡Je, je!

Te los pagaremos el día que tú nos des un duro por cada taco que sueltas.



Seguro que en un par de meses nos podríamos jubilar.

Bueno, a pesar de todo vuestra revista me gusta mucho comparada con otras que son muy malas. ¿Cuántas revistas de Play debe haber en este momento en el mercado?

Desde luego más que votantes de Mario Conde. Nos gusta que, pese a no compartir nuestros gustos al 100%, pienses que Planet es diferente. Te aseguramos que nosotros ponemos todo nuestro corazón en la revista y, por suerte, la mayoría lo apreciáis.

¿Para cuándo PS2 en el mercado español? ¿Cuánto costará? ¿Con cuántos juegos saldrá?

De momento Sony España no suelta prenda oficialmente, pero nosotros suponemos que saldrá sobre otoño con un precio entorno a las 60.000 pesetas.

¿Habrá forma de piratearla?

Más que nada para tener *backups* de mis juegos...

¡Ya! No queremos ser suspicaces así que correremos un tupido parche, estooo... velo sobre tus motivos. Al cierre de esta edición ningún pirata asiático ha conseguido "crackear" la PS2 pero seguro que están trabajando como chinos en ello.

PS FÚTBOL

Javier Fuentes (Jaén)

¡Vo que pachaaaaaa!

¡Este saludo es muuuuy raaaaaro!

Je, je, je, compañeros. Escribí una carta y no me la contestasteis, así que voy con otra:

¡Así nos gusta! ¡Hombres con fe en *PlanetStation*!

"Davor, Davor, estoy tontavor. ¿Puedes explicarme qué son los RPGs?"

Javi, Javi ¿has estado los últimos 10 años en la UVI? ¿Cómo es que a estas alturas no conoces del rol sus singladuras? Dejemos los ripios a un lado y digamos algo coherente para despejar la mente (¡ouch!). 'RPG' son las siglas inglesas de *Role Playing Game*, o dicho para los que no pasan del 'zen-kiu' o el 'wan-chu-tres-cuatro' Juego de Rol. Aunque hay muchas más, la principal diferencia entre un juego de rol y otro cualquiera es que en este los personajes evolucionan adquiriendo nuevas habilidades, magias, puntos de fuerza física, etc... Podemos dividirlos en dos grupos: aquellos en que los combates se gestionan por menús y aquellos en que las contiendas se disputan en tiempo real controlando directamente al personaje (también llamados action-RPG). Otras características que se suelen encontrar en un buen RPG son: muchas horas de juego, diálogos y más diálogos, personajes definidos por atributos...

¿Hay algún juego futbolero al estilo *PC Fútbol* para PSX?

Este mes no tienes sólo uno sino dos como los famosos *Petit Suises*. Busca en la sección de *En Órbita* las críticas de *Primera División Stars* y *Mánager de Liga*.

Y ahora me pregunto y os pregunto... ¿Cómo podéis mandar a freír espárragos a un chaval por pedir trucos de Pokémon y luego publicáis en la revista un dibujo de "Pikachuuuu... trae el ketchuuuu..." y sus amigos?

A primera vista sabemos que nuestra actitud parece más absurda que regalarle un pijama a Tarzán, pero es que nos da tanta pena no publicar los dibujos a los lectores...

Me despido de vosotros y espero que esta carta me la publiquéis, que tenéis más peligro que el oso Yogui en una confitería. ¡Aaaaaaaaaaaadiós! (me he colado de "as")

¡Y tú tienes más riesgo que darle a Willy Fog un abono de transporte! ¡Pecador! Por cierto, como has visto no te hemos dado los trucos: dirige tus súplicas a la sección *Trucos Solicitados*, que en estos casos en *Al Habla* sólo podemos decir "no puedoor, no puedoor".

¿DREAM O PS2?

Daniel Serrano (Tudela, Navarra)

Hola soy un planetmaníaco, tengo la PlayStation 1 y voy a por la 2. Me gustaría haceros un par de preguntas acerca de ella.

¿El *Resident Evil 3:Nemesis* saldrá para PlayStation 2?

Hombre, no creemos que Capcom haga el mismo juego para PS2, pero lo que sí sabemos es que saldrá un nuevo episodio de la saga (llamado provisionalmente *Umbrella Rising*) para la 128 bits de Sony. Al parecer en este episodio podremos ponernos en la piel de los "malos" de Umbrella.

¿Qué consola creéis que es mejor en cuanto a juegos, gráficos, etc...?

A nivel gráfico PS2 parece la más potente. Con sus primeros juegos ya ha alcanzado el nivel medio de los título de Dreamcast y todo apunta a que sus futuros juegos superarán lo visto hasta ahora. Respecto al software, evidentemente, Dreamcast dispone de un catálogo más extenso que el específico de PS2 (por algo lleva ya un año en el mercado), pero la lista de futuros lanzamientos y proyectos para la nueva Play es imponente: *Metal Gear Solid 2, Gran Turismo 2000, Tekken Tag Tournament, Final Fantasy X, Dino Crisis 2, Munch's Oddysee, Hugo 3*... Bueno, este último no está confirmado.

¿Me podríais decir algunas recomendaciones acerca de cada una? Dudo cuál comprarme...

Una pregunta dificililla, la verdad. Nos inclinamos por PS2 por la lista de títulos antes mencionada y por su genial modo de mejora de juegos de la PlayStation de 32 bits (jugar con ella al *Vagrant Story* es A-LU-CI-NAN-TE). De todas maneras no hay que menospreciar el competitivo precio de la Dreamcast y la excelente calidad de juegos como *Soul Calibur, Shen Mue* y *RE: Code Veronica*. Conclusión final: confiamos mucho en PS2, pero lo mejor es hacerse con la nueva consola de Sony y la Dreamcast si alcanza el presupuesto.

PAPÁ PAQUITO

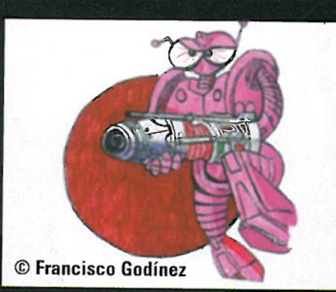
Francisco Rodríguez (Huelva)

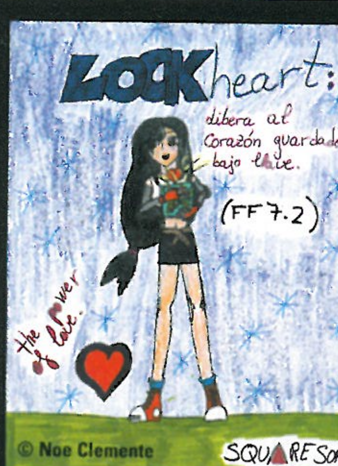
¡Bieeen! Por fin me han publicado mi



© Raúl


© Paloma Celada


© Francisco Godínez

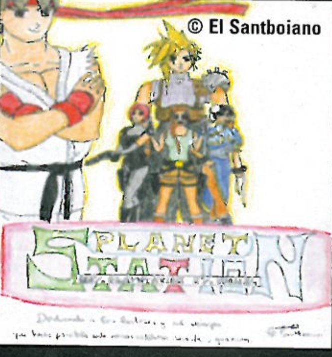


© Noe Clemente

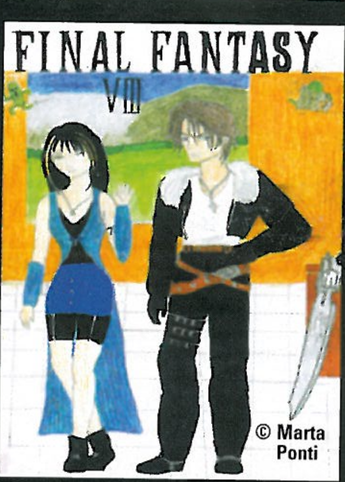

© Jonathan Pérez



© J. Antonio Abellán



© El Santboiano



© Marta Ponti

carta (me refiero a ésta que es la tercera que os escribo).
¡Qué aplomo! ¡Qué seguridad en sí mismo! ¡Un aplauso para nuestro ganador al concurso *Moral del Alcoyano 2000*! (Plas, plas, plas).
Bueno, como prólogo un poquito de peloteo: tengo todos los números de la revista que hay en el mercado, aunque se podría mejorar en algunos aspectos. ¡Queremos unas tapas para guardar las revistas!
¿Y puestos a pedir no preferirías unas tapas de almejas, olivas rellenas o chocos? Abandonando momentáneamente el cachondeo: si hay más lectores que lo piden (cosa que daría indicios de posibles beneficios económicos... ¡je, je, je!) nos lo pensaríamos.
Y también nos podíais dar a elegir entre dos o tres regalos por suscribirnos a la revista.
No te cortes, tú sigue pidiendo y criticando que nosotros lo tendremos en cuenta sin rencor. ¡Piiii, piiiiii! (Sonido de botón que llama a los guardas de seguridad).
A continuación un poquito de bronca: Me he cargado un trocito de la guía de *Medal Of Honor* al recortar un cupón de participación del Xplorer... ¡qué no vuelva a ocurrir!
¡El eterno dilema entre hacer recortar páginas de contenido o páginas de publicidad! Si se recortan los textos con los cupones perjudicamos a los lectores que pagan la revista y si recorta un anuncio perjudicamos a la compañía que paga su anuncio. ¡Qué suerte que no estáis en nuestro pellejo! Seguiremos trabajando para encontrar una fórmula que convenza a todos.
También comunicaros que habéis cometido un error en la página 42 de la *Planet* 17: en el *Especial Fútbol* ponéis bien clarito *Especial Shoot'em up*. Bueno, que nadie se entere.
¿Erroor? ¿Nosotroos? ¡Qué va! Como bien sabrás, shoot'em up puede traducirse como "dispárales". Nosotros pusimos estas palabras expresamente en la página con la esperanza de que Anelka (futbolista y jugón empedernido) lo leyera y que, con este mensaje subliminal, se dejara de tonterías y empezara a disparar a puerta. ¿Ha colado?
Pregunta nº guan: ¿Cómo co se pasan los carnets, coches y *money* de *Gran Turismo* a *Gran Turismo 2*? Lo he intentado en "Transferir datos" y cuando termina de cargar me pone "Carga parcial de datos". ¿Por qué?**
¡Por última vez! En *GT2* sólo se pueden transferir parte de los carnets del primer *GT* (A y B). ¡El que quiera coches y dinero que trabaje!
Pregunta nº tchu: Yo tenía una memory card de Sony y decidí cambiarla por una Blaze de 4Mb. ¿Creéis que he hecho bien?
Precisamente nosotros utilizamos regularmente su hermana pequeña (de 2 Mb) y te aseguramos que funcionan la mar de bien porque no emplea compresión de memoria para guardar más partidas en el mismo espacio. Nosotros diríamos que has hecho un buen cambio.
Pregunta nº try: He visto un cable que ha salido nuevo tipo RGB. Es el Scart Cable de Piranha distribuido por Aplisoft. Su precio es de 990 pesetas. ¿Es verdad que mejorará la calidad y la nitidez de la imagen por ese precio?
Hombre, algo sí que podría mejorar un poco la nitidez pero no hay ningún cable (barato o no) que provoque una metamorfosis de total de la imagen. Cómo no envíes la consola a *El Patito Feo*... Eso sí, si has provisto a tu consola con algún artilugio y/o aparato multisistema verás los videojuegos de importación de Japón y EEUU en color (normalmente se ven en un glorioso blanco y negro).
Bueno, pues hasta aquí hemos llegado, muchas *zenkiu* y un gran saludo y besos a... mi mujer Susana y mi hija Laura de diez meses (que ya le encanta ver imágenes del *Tekken*).
¡Ooooh! ¡Qué *potito*! Normalmente no ponemos saludos pero esto nos ha llegado, tío. Traed un pañuelo. ¡Pweeeet!
¡Ah! Y para vosotros también... seguid así.
Nosotros no daríamos un beso en la mejilla a Holybear ni por todos los caramelos Sugus del mundo (esa barba-papel de lija de dos días podría dejar sin incisivos al mismísimo Ronaldo) pero bueno, allá tú. Nosotros desde aquí te damos un abrazo de hermano y esperamos ese purito de tu parte para celebrar tu reciente paternidad.

¡MÁS CASTIDAD EN LOS DIBUJOS, SEÑORES!

El Santboiano (vía e-mail)
¡Hola *PlanetStation*! Ésta es la segunda vez que os escribo pero ahora por e-mail. En fin, veo que vais mejorando la revista mes a mes. No hay más que comparar cada nueva que sale con la primera. Eso es que estáis teniendo éxito.
Psé, somos despabiladillos no más. Pero no os preocupéis que el éxito no se nos subirá a la cabeza. Eso sí, a partir de ahora referíos a la revista como "La Publicación Anteriormente Conocida como *Planet*" o bien "La Biblia de los Videojuegos".
Por cierto Drako, sé de una que te quiere echar una mano, se llama Fairy o algo así. Dice que le interesa tu coche.
Seguro que la tal Fairy haría muy buena pareja porque nuestro dire cada día se parece más a Míster "cabeza-pista-de-patinaje-para-moscas" Propper (también conocido como Don Limpio).
¿En el futuro, vuestra revista será de PlayStation o PlayStation 2?
Intentaremos combinar las dos plataformas. ¿En qué proporción? Eso depende de cómo evolucione el mercado español de videojuegos.
Yo quería comentar una cosa a los lectores.
No te cortes, te cedemos la palabra. ¡Con ustedes, el Santboiano en directo!
Pongamos que un crío no muy mayor envía un dibujo. Hasta ahí bien, pero el problema llega cuando el niño enseña su dibujo publicado a su padre y éste se fija que arriba sale una tía desnuda o algo así. ¿Vosotros pensáis que un padre responsable va a seguir comprando esta revista? Así que ya sabéis, lectores, no os queráis hacer mayores dibujando tías desnudas porque eso es cosa de CRÍOS.
Respetamos tu opinión, pero por lo que a nosotros respecta seguiremos publicando dibujos que no sobrepasen los límites de nuestra moral (o sea que hay manga ancha para dibujos picantillos pero no para que entren el terreno del mal gusto). Tenemos la convicción que ver una señorita más o menos turgente es potencialmente menos traumático para un niño y mucho más agradable a la vista que ver a un zombi con los sesos esparcidos por el suelo...
PD: Tras pensármelo bien, he decidido cambiar el nombre de Santboiano por el de Santboianoomegachachisupermegacós micohiperoseameecroflipante de todas las Leticias.
PD: ¡Puf! Pues no vas a desperdiciar tiempo de tu vida ni nada diciendo el nombre ¿Te podemos llamar Santi?

PLAYKÉMON

Fran (vía e-mail)
Me han dicho que van a sacar un juego igual que Pokémon pero con diferentes nombres, ¿es verdad?
Pues sí. Bandai ha creado para PlayStation *Digimon World*, un juego con sospechosísimas similitudes con Pokémon en el que debes capturar tantas mascotillas digitales como puedas. Además del juego para Play habrán figurillas, dibujos animados y todo tipo de productos de los cuales Bandai pueda sacar rendimiento económico (desde *Planet* sugerimos libros de matemáticas con ecuaciones en las que se sustituyan las incógnitas por Pikachus y similares, porque como el ocio electrónico siga creciendo a este ritmo no habrá nadie que hinque los codos y se huelen los derrames de ceros a siete leguas...).

¡QUIERO TRABAJAR EN LA PLANEEEEET!

Cristina Franco (Murcia)
Bueno, ya estoy otra vez aquí. Os advierto que intentaré escribiros todos los meses (me ha gustado que la carta salga publicada).
Aprovechamos la ocasión para decir que muchos de los lectores que apare-

PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

Hola, somos Vanesa y Lara. Tenemos 16 años y somos gemelas. Y nos gustaría que nos escribiera gente a la que le guste *Tomb Raider* y que ame la PlayStation tanto como nosotras. Estamos abiertas a cualquier sugerencia (sin pensar mal).
Vanesa o Lara González Ramírez
C/ Habana 44 1º2ª
28945 Fuenlabrada (Madrid)

Buenas, buenas, soy Fernando y os escribo desde Palma de Mallorca. Doy a todo usuario de Internet mi dirección por si a alguien se le ocurre escribirme, cosa que os pido, mi dirección es:
bizcochopeo@mixmail.com
Y si alguien quiere escribirme por el típico correo manual, que escriba a:
Fernando de España Sorell
C/Barón de Pinopar nº20 piso 3ºA
CP: 07012 Palma de Mallorca (Baleares)

Soy Kike y me gustaría escribirme con chicos y chicas de 10 a 16 años para hablar sobre el *Silent* el *Metal* y cualquier cosa que se os ocurra. Escribidme a:
ASAMCO
C/ Hornillo nº2
18220 Albalote (Granada)

Los que quieran escribir a una maniática de la PSX, aquí va mi dirección:
Atlantis (Marta T.S.)
C/ Rubén Darío, nº50-54, 4º 3ª
08030 Barcelona

¡Mamemimomú! Tengo 12 años y ganas de hablar de *FFVII*, *RE* (toda la saga), *Ehrgeiz*, *Chocobo Racing*, *FFVIII*, *Wild Arms*... Soy una otaku-otaku. Responderé a todas las cartas. ¿Te apuntas? Tifa (de Vitoria), escribeme.
Noe Clemente (Tifa)
C/ Antonio Machado 50, 2º
08840 Viladecans (Barcelona)

Hola, me llamo Squall y tengo 11 años. Me gustaría cartearme con chicas y chicos de cualquier edad que sean aficionados a la PSX y a sus juegos. Podremos intercambiar opiniones, trucos... Mis juegos favoritos son *GT2* y *FFVIII*, aunque también podremos charlar de otros juegos, calificarlos como c*******s, buenos, mediocres, fracasados, podres [sic.] y otros muchísimos calificativos. Quién este interesado que escriba a:
C/ Ejercito Español Blq. 6 9ºB
CP: 15406 Ferrol (A Coruña)

Tengo 14 años y me gustaría cartearme con gente de mi misma edad, para hablar de la Play o de lo que os apetezca. Prometo responder:
Carlos Caparrós
C/ Brigadier Tofiño nº12, 1ºB
11012 Cádiz

¡Hola! Me gustaría cartearme con chicos y chicas de 13 a 15 años y hablar de juegos de la Play y de la consola. Soy Jesús. Si queréis, mandad vuestras cartas a:
Jesús Carlos García García
C/ Ramón y Cajal, 21 2º Izq.
11100 San Fernando (Cádiz)



EL GALLINERO

LOCURA MULTIJUGADOR
Gonzalo (vía e-mail)
Querría quejarme a las compañías sobre la manía que tienen de hacer juegos exclusivamente para un jugador y, con suerte, para dos. Tengo el fabuloso *Quake 2* y me parecía divertido. Hasta que me compré el Multi Tap y en cuanto me puse con tres amigos más para viciarse conmigo... ¡aquello era la locura! Y otros juegos algo malillos como el *Wu-Tang*, en cuanto juegas con cuatro son una auténtica pasada. Por eso no entiendo que las compañías hagan juegos sólo para un jugador aunque sean aventuras. El modo multijugador multiplica la diversión y la duración.

DOCE AÑOS TIENE MI HORROOOOOR...
Tifa (Viladecans, Barcelona)
Quien dice que las doceañeras no podemos jugar a juegos de *survival horror* se equivoca. Tengo esa misma edad y me he pasado *RE, RE2, Silent Hill* y pronto *RE3*. Aún puedo dormir por las noches.

EL *POKÉMON* DE LA CONDUCCIÓN
Fernando Pasqual (Zaragoza)
Tengo el magnífico *GT2* y he descubierto que no es perfecto (¿qué hacéis con ese cuchillo y con esa hacha? ... Je, je). "Sólo" se pueden tener 100 coches en el garaje y yo quería conseguirlos todos como los Pokémon. ¡Madre mía, qué escándalo! (leedlo con la voz de Boris Izaguirre)

LOCO POR INCORDIAR
Pedro Fernández (Torrelavega, Cantabria)
Educadamente me dirijo a Javier García Villacorta (cuya crítica de los clubes salió en el nº12). Para que te quede claro, los clubes anunciados no tienen que ser un farol. Yo mismo tengo uno, *Locos por jugar*, y no he engañado a nadie. El club es lo mejor que he hecho y no es para que vengas tú y nos critiques. Ánimo a toda la gente que quiera hacer un club a escribir a Planet.

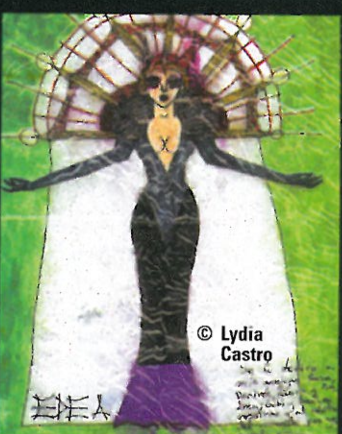
JUEGOS A 2.500
Héctor del Castillo Navarro (La Carolina, Jaén)
Yo no tengo juegos piratas, pero para un ciudadano de a pie como yo, no es fácil reunir 8.000 o 9.000 pesetas. Llevo 2 meses ahorrando para el *Gran Turismo 2*, y la verdad es que si quieren anular la piratería tienen que bajar los juegos, como mucho a 2.500. Así nadie grabaría CDs ilegalmente.


© Víctor Guerra



© Guillermo García

G
¡¡¡GANADOR!!!
TARJETA DE MEMORIA DE 2 MB, CAMISETA Y GORRA DE PLANETSTATION.


© Lydia Castro



© Carlos

cieron en la sección del pasado número nos han enviado nuevas e impagables misivas este mes. Lamentablemente, no tenemos 10 páginas para la sección y como los demás planeteros también tienen derecho a aparecer, hemos decidido dejar algunas de ellas para el mes que viene. Nos encantan vuestras cartas, pero, por favor, si salen publicadas dejad un mes de espacio para volver a escribir que nos da mucha pena dejarlas en el tintero.

El otro día compré una revista de videojuegos y mientras la leía me di cuenta de que su humor está asquerosamente podrido porque insultaba los lectores, mientras que vuestra revista tiene un humor limpio sin insultar a los "inocentes lectores".

Bueno, bueno, ya será menos... Quizá nuestro humor es menos cruel y algo más surrealista que el de otros, pero tampoco nos parece un crimen que otras revistas tengan un estilo más irreverente, siempre eso sí que cuenten con la complicidad de los lectores. Más tristes nos parecen los consultorios en los que se trata al pobre lector como a un niñato que está muy por debajo del todopoderoso redactor que tiene LA RAZÓN (si con este magnífico discursito no estáis gritando "¡viva la *Planet*! " y a continuación no enviáis una botella de Don Perignon del 46 a la Redacción, es que tenéis horchata en las venas).

Preparaos porque dentro de algún tiempo me presentaré en la Redacción para trabajar con vosotros. Pese a mis 13 primaveras tengo la suficiente capacidad para trabajar, en serio. ¡Quiero ser redactora de *PlanetStation*! Considerad mi propuesta y tomadla en serio.

Querida Cristina, lamentamos comunicarte que hace ya algún tiempo que en España se ha estipulado que la edad mínima para trabajar es de 16 años (22 en el caso de Holybear) por lo que, aunque no dudamos de tu capacidad, consideramos que somos demasiado jóvenes para ir a la cárcel. Haz caso de nuestro consejo: olvida el trabajo, disfruta todo lo que puedas de la adolescencia y no malgastes tus mejores años viviendo a base de las chocolatinas, pipas y almendras garrapiñadas de las máquinas expendedoras del salón recreativo como nos ocurrió a nosotros.

1-¿Para cuándo la PocketStation en España?
2-¿Me podríais decir algunos títulos de rol interesantes que no sean los *Final Fantasy* en la lengua de Cervantes?
3-¿Y próximos RPGs?
Preguntas hechas ya 1.253 veces. Stop. Respuestas telegráficas. Stop.


© Morrigan

Más originalidad. Stop. Leñe. Stop.
1- Nada previsto oficialmente. Stop.
2- *Wild Arms* y *Alundra* (1ª parte). Stop
3- Los mejores: *Vagrant Story* y *Legend Of Dragoon*. Stop.

Muchas gracias y seguid así, ¡macizos!

Lo de macizos será por la cara granítica —debido a su dureza y a ese acné que se resiste a desaparecer pese a estar más cerca del geriátrico que del instituto— de los redactores ¿no?

LO QUE NECESITAS ES JABOOOÓN...
Drakomóvil (Fuengirola, Málaga)
Hola, soy el Drakomóvil y quiero mandar un mensaje a mi dueño: ¡límpiameeee! Soy la vergüenza de todos los coches, este año no voy a pasar la ITV y te van a poner una multa por puerco.
(Entonación a lo Jesús Puente)
Estimado Drakomóvil, entendemos tu enfado con ese ser alopécico, taciturno y colmilludo que responde al nombre de Drako. Él reconoce que se ha portado *mu' malamente*, pero asegura que ha cambiado, ha dejado el juego, la cazalla de garrafón y las infidelidades con los taxis y quiere una segunda oportunidad.

¿Es que no te acuerdas cuando montabas a tus "amigas" para pasar buenos ratos dentro de mí?

Aaaah... qué tiempos aquellos en los que nuestro director ligaba. Pero desde que cerraron la sección de contactos de la ONCE no se come un rosco, oye.

Yo nunca te he fallado y me estoy gripando un poco. Una cosa es que no me limpies y otra cosa es que evites la lluvia para que no me mojes (lloriqueo). Si no me quieres llévame al desguace, no puedo funcionar así (lleno de m*da).**

Escalofriante este testimonio verídico de la crueldad humana. Sólo rezamos para que esta aversión a la lluvia y al túnel de lavado no se extienda también hacia el baño y la ducha, que ya sufrimos bastante con los escapes de gases involuntarios de los redactores tras estar trabajando 14 horas seguidas en los cierres (a este paso vamos a rebautizar la revista como *PlanetChernobyl*).

TRUCOS SOLICITADOS

COMO EL SEÑOR LOGAN NOS PONE LAS COSAS CADA VEZ MÁS DIFÍCILES, AHÍ VAN UNAS AYUDAS POR SI OS PARECE QUE, AL IGUAL QUE EL MAÑANA, EL MALO DEL JUEGO NUNCA MUERE. ASÍMISMO, OS RECETAMOS EL MEJOR CALMANTE PARA LOS EFECTOS TERRORÍFICOS DE *FEAR EFFECT*, Y DE REGALO UNOS REFUERCILLOS PARA LA DIVERTIDA INCURSIÓN AÉREA DE LOS *ARMY*

ARMY MEN AIR ATTACK

Sirven para jugar, son de plástico y dan mucha guerra. No, no nos referimos a las redondeces siliconadas de ciertas presentadoras de televisión sino a los Army Men, los soldaditos que ya han protagonizado dos juegos (y próximamente una tercera parte, *Sarge's Heroes*) para PlayStation. Aquí tenéis trucos para la que es, sin duda, su mejor incursión en nuestra gris.

Todos los copilotos

En la pantalla de introducción de passwords, introduce ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.

Volar con el Apache

Completa con éxito la misión número 14.

Volar con el Chinnok

Completa con éxito la misión número 4.

Volar con el Super Stallion

Completa con éxito la misión número 8.

Tener a Sarge como copiloto

Si miras en la pantalla de selección de copiloto en la misión número 16, encontrarás a Sarge dispuesto a acompañarte en tu vuelo para aplastar a los efectivos de las odiosas y tiránicas fuerzas ocre (estooo... parece que tendremos que dejar de jugar una temporada con este magnífico juego).

Tener todos los helicópteros en el modo Dos Jugadores

Para tener acceso a todos los helicópteros en el modo Dos Jugadores, debes ir al menú de trucos e introducir ↓, ↓, ↓, ↓, ×, ×, ●, ●.

Contraseñas

Misión 2 ×, ↓, ←, ←, ■, ●, ●, →
Misión 3 ▲, ↑, ←, →, ↓, ▲, ■, ↑
Misión 4 ↓, ↓, ■, ■, ←, →, ●, ×
Misión 5 →, →, ×, ●, ↓, ↑, ↓, ↑
Misión 6 ■, ●, ×, ■, ▲, ←, ↑, →
Misión 7 ■, ●, ×, ■, ▲, ←, ↑, →
Misión 8 →, ↓, ←, ↑, ▲, ↓, ↑, ↓
Misión 9 ●, ●, →, ↑, →, ↑, ×, ×
Misión 10 ×, ↓, ↓, ↓, ↓, ×, ←, →
Misión 11 ▲, ↑, ●, ↓, ■, ←, ×, →
Misión 12 ↑, ↑, ▲, ▲, ←, ←, ●, ●
Misión 13 ←, ↓, ←, ↓, ■, ●, ■, ●
Misión 14 ←, ←, ↑, →, →, ↑, ↓, ×
Misión 15 ■, →, ←, ●, ●, ↑, ↓, ■

Contraseñas para modo Dos Jugadores

Misión 2 →, ↑, ■, ×, ↑, ●, ↑, →
Misión 3 ←, ↓, ←, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑
Misión 4 ■, ×, ×, ■, ●, ▲, ▲, ■
Misión 5 ●, ●, ■, ↓, ↓, ■, ×, ×
Misión 6 ×, ↑, ●, ↓, ▲, ←, ■, →
Misión 7 ↑, ↓, ↓, ↓, →, ←, ←, ←
Misión 8 ←, ←, ▲, →, →, ▲, ↑, ↑
Misión 9 ■, ■, ■, ●, ↓, ↓, ↓, ←
Misión 10 ●, ↑, ←, ■, ↑, ←, ↓, ↓
Misión 11 ▲, ●, ▲, ●, ↑, ↑, ↓, ↓
Misión 12 ↑, ↓, ←, →, ●, ●, ↑, ■
Misión 13 ×, ←, ←, ←, ■, ▲, ●, ×
Misión 14 ←, ↓, ←, ↓, ■, ●, ■, ●
Misión 15 ↓, ↓, ↓, ↓, ×, ×, ●, ●
Misión 16 ▲, ↓, ▲, ↓, ■, ↑, ■, ↑

FEAR EFFECT

Modo experto

En la pantalla de opciones, entra en la opción Créditos y pulsa ↓, ↓, ↓, ▲, ↓, ↓, ↓, ■, ←, →, y de esta manera te las verás con enemigos mucho más duros de lo normal.

Solución instantánea a los puzzles

En la pantalla de opciones, entra en la opción Créditos y pulsa **L1**, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ↓, ↓, ↓, ↑. Esto te permitirá solucionar de manera automática puzzles *in situ* como el de la desactivación de la bomba (es decir, no sirve para encontrar llaves ni nada parecido).

Matar de un solo disparo

En la pantalla de opciones, entra en la opción Créditos y pulsa **L1**, ▲, ↑, ↓, ●, ●, ▲, ■, ↓, **R1**, y conseguirás matar malos de un solo tiro con armas de fuego.

FINAL FANTASY VIII

Y ahí va, como cada mes, la correspondiente ración de dudas sobre el magnífico (y etc. etc.) RPG de Square.

> Para conseguir el arma Lionhart de Squall, necesitaremos: 12 balas iónicas (se consiguen convirtiendo con la habilidad 'Municiones' a partir de Cañón Láser, Energía Pura o Generador); 4 dientes de dragón (los dejan los Seisojos y los Dracos) y 1 adamantino.

> Para que Elnoir deje Energía Pura al ser derrotado, debes enfrentarte contra él siendo de un nivel muy elevado (recomendamos más de 35).

> Para obtener el naipe de Irvine, primero debes haber perdido la carta de Seclet ante la Reina de las Cartas. Una vez hecho esto, puedes ganarle la carta de Irvine a Flo en Fisherman's Horizon. Para obtener la del *Guardian Force* Helltrain, primero tienes que ganarle a la Reina de las Cartas el naipe de Alejandro, y podrás obtenerla del tabernero del bar de Timber.

G-POLICE

Todas las armas y munición infinita

Para contar con todo el arsenal del juego, mantén pulsado L2 + R1 + ● y pulsa ← en la pantalla de armas (la que viene después del informe de la misión). Un extraño sonido confirmará que has introducido el código correctamente.

Marchando una de trucos

Para activar uno de estos trucos, introduce su código como contraseña. Si lo has hecho correctamente, aparecerá la palabra Cheat en la esquina inferior derecha.

Más ángulos de cámara......SUPACAM
Activar sirenas........................WOOWOO
Tráfico de civiles más rápido BENIHILL
Activar misiones secretas..PANTALON

Conducir un coche en el modo Entrenamiento

Tras acabarte el juego, vuelve al modo de Entrenamiento. Ve hasta el final del menú y selecciona "Secret 3".

Invulnerabilidad

Para tener escudos infinitos, mantén pulsados **L1 + R2 + ■** y pulsa ← durante el informe de la misión. Un extraño sonido confirmará que lo has hecho correctamente.

MAGIC THE GATHERING: BATTLEMAGE

Ganar fácilmente la campaña

Comienza una campaña e inicia un duelo con la CPU. Pulsa entonces Start + Select para que salga en pantalla el menú para salir del juego. Pulsa entonces ▲ para salir de aquí y volver al menú principal. Carga todas las cartas de tierras para la consola y lucha en el modo Versus. Después de ganar, el juego volverá a la pantalla de campaña, ahora con el territorio que disputabas anteriormente en tu poder.

SYPHON FILTER 2

Correr. Disparar. Morir. Correr. Disparar. Morir. Repítase esta operación hasta que se te agote la paciencia, y podrás hacerte una idea de lo que representa jugar a la nueva aventura de Logan, Gabriel Logan. Para evitar esto, aparte de no comprarte el juego (que es una opción, oye) puedes optar por utilizar los siguientes trucos.

Pasar de pantalla

Pausa el juego. Resalta la opción Mapa y entonces pulsa y mantén pulsado simultáneamente → + **L2** + **R2** + ● + ■ + ×. Ahora entra la pantalla de Opciones y elige la opción (valga la redundancia) Trucos. Con esto, por fin, el sufrir se va a acabar.

Secretos en las misiones

La mayoría de personajes seleccionables así como los escenarios para el modo para 2 jugadores se deben activar cumpliendo una serie de requisitos en determinadas misiones. Aquí tienes una sucinta explicación de cómo acceder a éstos.

Misión 1: Cuando encuentres la caja H11 en la cueva cerca de la cascada, conseguirás el escenario para dos jugadores Colorado Rockies.
Misión 3: Cuando consigas los binoculares de la caja situada en la habitación lateral del primer túnel, conseguirás el escenario para dos jugadores Caves.
Misión 8: Mata a Archer con un único disparo mientras conduce el helicóptero y conseguirás el escenario para dos jugadores Jungle. Además, si consigues acabarte esta misión en menos de 3 minutos (buena suerte, chaval) conseguirás a los personajes del primer *Syphon Filter* en el modo para 2 jugadores.
Misión 9: Cuando encuentres la revista de chicas en la taquilla conseguirás el escenario para dos jugadores Pharcom Incubator Lab.
Misión 11: Si consigues deshacerte de los tres guardaespaldas de la discoteca del principio antes de que comiencen a lanzar granadas, conseguirás el escenario para dos jugadores Disco Basement.
Misión 12: Consigue el PK-102 de uno de los coches blancos que intentan arrollarte y conseguirás el escenario para dos jugadores Rhoemer's Bunker.
Misión 13: Si consigues llegar al primer coche antes de que el agente lo volatilice encontrarás una sorpresita dentro, además de conseguir el escenario para dos jugadores Surreal.
Misión 15: Si puedes pasarte el nivel entero sin usar la ballesta (que se dice pronto), conseguirás el escenario para dos jugadores Aljir Prison.
Misión 18: Cuando entres en la sala de operaciones conseguirás el escenario Agency Computer Lab. Para llegar hasta aquí, debes introducirte en el conducto de ventilación por el que saliste en la anterior misión (no el segundo conducto, que te llevará al vestíbulo).
Misión 19: Encuentra la ropa sucia en la lavadora del edificio que se está quemando. De esta manera conseguirás el escenario para dos jugadores D.C. City Park.
Misión 20: Si consigues llegar a lo alto de las escaleras del garaje encontrarás una caja que contiene un M-79. Además, conseguirás jugar con los personajes de *Syphon Filter 2* en el modo para dos jugadores.

THRASHER: SKATE&DESTROY

Multiplicador x3
Mientras estés huyendo de un policía, un atracador o un K-9, realiza alguna pirueta y la bonificación normal se multiplicará por 3. Asegúrate de aterrizar más o menos entero o te pillarán.

El traje del increíble hombre abeja
Selecciona a Roach (sin gorro) e introduce **beesuitguy** como nombre. Gracias a ello, podréis controlar un skater que, además de tener unas características bastante altas, tiene un sentido del ridículo bastante bajo, ya que va vestido de una manera más que extraña.

TINY TANK

El tanque más dicharachero de PlayStation también cuenta con su propia ración de trucos para facilitar la existencia a este montón de chatarra parlanchina.

Menú de trucos
Para activar estos trucos, primero debes acceder a la pantalla de introducción de códigos. Para ello, entra en el menú de Opciones y pulsa a la vez L1 + L2 + R1. Cuando esta pantalla aparezca introduce uno de los siguientes nombres.
WEAKROBOT: Activa el Megashoot, que permitirá a Tiny matar con un solo disparo.
TINYTINY: Reduce a la mínima expresión (la mitad de su ya reducido tamaño) a Tiny.
FEATHER: Activa el modo 'Gravedad baja', gracias al cual podrás pegar unos saltos que ya quisiera darlos Yago Lamela.

Seleccionar nivel
En la pantalla de Nuevo juego, pulsa simultáneamente L1 + L2 + R1 + R2 + ← + Select + ●. Aparecerá una pantalla especial que muestra todos los niveles que puedes seleccionar. Date prisa en seleccionar el nivel que quieres, ya que esta pantalla sólo está disponible durante 20 segundos.

CÓDIGOS ACTION REPLAY

Nota: Excepto en los casos en que se indica lo contrario bajo el título, estos códigos —compatibles con varios cartuchos de trucos— han sido probados con las versiones inglesas de los juegos. Es posible que en las versiones españolas algunos de los códigos no funcionen.

40 WINKS
Vidas infinitas
800B0592 0003
ZZZZ's infinitas
800B0590 0063
Tener 99 engranajes
800B058E 0063
Tener Lunas Infinitas
800B058C 0063
Tener todas las llaves de sueños para todos los niveles
80090480 FFFF
80090482 FFFF
80090484 FFFF
80090486 FFFF
80090488 FFFF
8009048A FFFF
8009048C FFFF
8009048E FFFF
80090490 FFFF
80090492 FFFF
80090494 FFFF
80090496 FFFF
Tener todos los niveles abiertos
80090478 FFFF
8009047A FFFF
Tener todos los duendecillos
80090470 FFFF
80090472 FFFF
80090474 FFFF
Los disfraces nunca se acaban
8002C44C 0000
8002C44E 0000
El oxígeno no se acaba nunca
8002B8C8 0000
8002B8CA 0000

CARMAGEDDON
Tiempo infinito
80076DE8 1000
Jugador 1 invencible
300D41FA 0000
Jugador 2 invencible
300D3596 0000
Jugador 1 montones de dinero (pulsa L2)
D4000000 0001
80076DEC FFFF
D4000000 0001
80076DEE 00FF
D4000000 0001
80078480 FFFF
D4000000 0001
80078482 00FF
Ganar la carrera (Pulsa R2)
D4000000 0002
8006C068 0000
Todos los coches (Pulsa L2+R2)
D4000000 0003
50000F02 0000
80078484 0101

DINO CRISIS
Energía infinita
800B9A1C 083C
Todas las armas
800C1A50 FFFF
Guardar en cualquier momento (Pulsa L1+L2)
D00B18C0 0005
800B7EF0 0007

GLOVER
Vidas infinitas
300D2E7D 0003
Energía infinita
8004B736 3C00
Tener todas las tarjetas
C20C2C94 0001
300C2C70 0000
Puntuación elevada
800C2B82 0098
Invencible
800D2E84 3C00

GTA 2
Indicador de 'Wanted' al máximo
80145A8A E02E
Munición para pistola infinita
80164D68 FF00
Munición para Uzi infinita
80164D90 FF00
Munición para pistola eléctrica infinita
80164DE0 FF00
Cócteles Molotov infinitos
80164E08 FF00
Granadas infinitas
80164E30 FF00
Munición para rifle infinita
80164E58 FF00
Aturdidor infinito
80164E80 FF00
Munición para lanzallamas infinita
80164EA8 FF00
Munición para metralleta silenciosa infinita
80164ED0 FF00
Munición para pistola de dos direcciones infinita
80164EF8 FF00
Salud infinita e inmunidad al arresto
80145A96 0064
Vidas infinitas
80120004 0002
Indicador de 'Wanted' siempre a cero
80145A8A 0000
Activar los equipos de policía y SWAT
80145A8A 8813

TRUCOS DE ÚLTIMA HORA

DEAD BALL ZONE
CORREDORES SECRETOS

ARMAS INFINITAS
Resalta la opción 'French' en la pantalla de selección de idioma, y pulsa ⇧ x2, ⇩ x2, Select, △, ○, □ x2, ⇨ x2, ⇦ x2, Start.

CARDINAL SYN...TRUCOS 'CON'

TODOS LOS SUB-JEFES
En lugar de introducir los códigos por separado para activar los sub-jefes, puedes obtener el mismo resultado utilizando el siguiente truco. En la pantalla de título (donde marca 'Press Start') pulsa ⇧, ⇩, ⇩, ⇧, ⇦, ▷, ⇨, ↙, ⇩, ↘, L1, L2 y escucharás un ruido metálico. Ve entonces a la pantalla de selección de personaje y podrás elegir entre los diferentes sub-jefes (Kahn, Stygian, etc.)



MEDAL OF HONOR
¿¿¡¡TODAVIA MÁS CODIGOS!!??

MÁS UNIFORMES PARA MULTIJUGADOR
Introduce estas contraseñas en la máquina Enigma (la máquina de escribir prehistórica, para entendernos). Si lo has hecho correctamente, puedes ir al modo Multijugador para encontrar los nuevos uniformes.

INTHENAVY	Jens (Marinero alemán)
TIREDJOHAN	Johan
SCARYKARL	Karl (con máscara antigás)
COOLSHADES	Egon
IKEANDKEN	Rizal
ARTCRITIC	Ernst
WECANDOIT	Rosie
DASBOOTY	Jurgen
MANLYMAN	Manfred
EVILKURT	Kurt



APE ESCAPE UN PLATAFORMAS MONOMENTAL

¡Un truco! ¡Ya existe un truco! Gracias a ello, ya podemos calificar a este excelente juego de 'monotrúquico'.



MUNICIONES MÁS EXPLOSIVAS
Pausa el juego y pulsa R2, ⇩, L2, ⇧, ⇨, ⇩, ⇨, ⇦ (ya sea con el stick analógico o el pad digital) y obtendrás 99 bombas altamente explosivas.

RAINBOW SIX UN ARCO IRIS DE TRUCOS

CÓDIGOS DEL MENÚ PRINCIPAL:
En el menú principal, mantén pulsado L1 para introducir los siguientes códigos.

Seleccionar nivel	○, ×, ○, □ x2, △, × x2.
Todos los efectivos resucitados	△ x2, ×, ○ x2, ×, □ x2.
Rehenes invencibles	○ x2, □, △, ×, △, ×, ○.
Sin terroristas	△, ○ x2, △, □, ×, △, ○.
Ver la secuencia final	□, △, □ x2, ○ x2, ×, △.
Todos los atributos al máximo	×, □, △ x2, ○, □, × x2.
Condiciones de victoria desactivadas	○, △ x2, ×, ○, □, ×, △.

CÓDIGOS PAUSADOS:
Aprieta pausa durante el juego, y entonces mantén pulsado L1 para introducir estos códigos. Un mensaje en pantalla confirmará que lo has hecho correctamente.

Todas las puertas abiertas	△, □ x2, △, ×, ○, □, △.
Munición restaurada	□ x2, ○, △, ×, △, ×, △.

WAR OF THE WORLDS MARCIANOS A MI...

CÓDIGOS DE NIVEL

2	×××○△×○□
3	□××△○○○△
4	○○□□△×△○
5	△△△□○△××
6	□○△△○□×□
7	○△○□□□△△
8	○×○×□△×△
9	□×○○○△×○
10	△××○○△○×
11	×△○○□□×□
12	○○□△△×○△
13	○△△○××□□
14	○○△×□□×○



Cuenta atrás

vedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá novedades bomb

TÍTULO	EDITOR	DISTRIBUIDOR
MAYO		
MISSILE COMMAND	HASBRO	PROEIN
NIGHTMARE C. 2	ACTIVISION	KONAMI
URBAN CHAOS	EIDOS	PROEIN
UEFA CHAMPIONS L. 2000	EIDOS	PROEIN
SILICON VALLEY	TAKE 2	PROEIN
PRINCE NASEEM BOXING	CODEMASTERS	PROEIN
CIBER TIGER	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS
DUNE 2000	EA WESTWOOD	ELECTRONIC ARTS
LEGEND OF LEGAIA	SONY	SONY
RESCUE SHOT	NAMCO	SONY
TOMBI 2	SONY	SONY
DISNEY WORLD RACING	EIDOS	PROEIN
RAILROAD TYCOON II	TAKE 2	PROEIN
CIRCUIT PRO BOWLING 2	THQ	PROEIN
ARMORINES PRJ. SWARM	ACCLAIM	ACCLAIM
SUPERCROSS 2000	ACCLAIM	ACCLAIM
NHL FACE OFF	989 STUDIOS	SONY
WORLD CH. SNOOKER	CODEMASTERS	PROEIN
BALDUR'S GATE	BIOWARE	VIRGIN
EARTHWORM JIM 3D	VIS INTERACTIVE	VIRGIN
TRON BOONE	CAPCOM	VIRGIN

TÍTULO	EDITOR	DISTRIBUIDOR
RALLY MASTERS	CANAL + MULTIMEDIA	INFOGRAMES
CRUSADERS OF M&M	3DO	INFOGRAMES
RONALDO V-FOOTBALL	INFOGRAMES	INFOGRAMES
NBA SHOWTIME	INFOGRAMES	INFOGRAMES
SF EX + 2	CAPCOM	VIRGIN
VANISHING POINT	ACCLAIM	ACCLAIM
X-MEN	ACTIVISION	PROEIN
PREMIER MAN. 2000	CANAL + MULTIMEDIA	INFOGRAMES
RADIKAL BIKERS	INFOGRAMES	INFOGRAMES
HYDRO THUNDER	MIDWAY	INFOGRAMES
BARBIE SUPER SPORTS	SONY	SONY
EVERYBODY'S GOLF 2	SONY	SONY
JEREMY MCGRATH		
SUPERCROSS 2000	ACCLAIM	ACCLAIM
GLOBAL ASSAULT	3DO	INFOGRAMES
SARGES HEROES	3DO	INFOGRAMES
EUROPEAN SUP. LEAGUE	VIRGIN	VIRGIN
JUNIO		
COLIN MC RAE 2	CODEMASTERS	PROEIN
SEPTIEMBRE		
PLASMA SWORD	CAPCOM	VIRGIN
NOVIEMBRE		
ESL CLASSIC SQUADS 2	CRIMSON	VIRGIN

Levántanse de sus asientos para contemplar las dos deslumbrantes joyas que Square ha arrancado de su corona personal para deleitar una vez más a los amantes del rol y la aventura: *Vagrant Story* y *Chrono Cross*. Estamos ante los que tal vez sean los dos únicos juegos que pueden competir e incluso superar al magistral *Final Fantasy VIII*. El resto de integrantes de esta sección palidecen ante la refulgiente majestuosidad de estos títulos, pero aún así podéis disfrutar también con un avance del retorno de Tombi y la extraña mezcolanza de RPG y beat'em-up de Namco: *Dragon Valor*.

ACCESO DIRECTO





VAGRANT STORY

SÓLO LE FALTA HABLAR

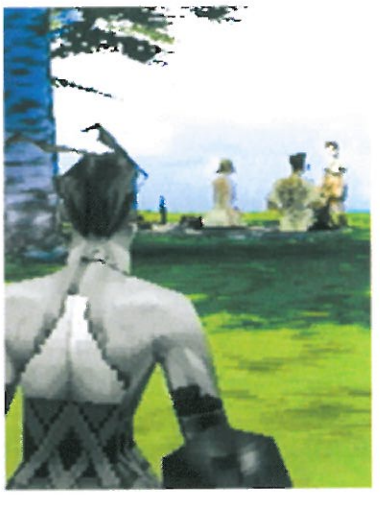
¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: QUEST
EDITOR: SQUARE
DISTRIBUIDOR: SE BUSCA
LANZAMIENTO: ¿VERANO?

Si os decimos que técnicamente *Vagrant Story* es una auténtica lección de programación y diseño gráfico nos quedaríamos cortos. Mientras la impresionante intro generada por la consola nos deleita con bellísimos y cuidadísimos escenarios que nos trasladan a una decadente ciudad medieval, así como unos personajes que parecen estar vivos (la expresividad de sus rostros y la elegancia de sus movimientos es increíble), nos preguntamos si durante los 5 años de existencia de la PlayStation no nos han estando timando como a chinos. Lástima que Square siga con su odiosa manía de negar la palabra a los personajes de sus juegos. Desde luego, los bocadillos tipo cómic en los que veremos reflejados los discursos de los héroes quedan más ridículos en medio de tanta magnificencia que unos canapés de Nocilla y chistorra en la carta del Ritz.

Pero cuando comenzamos a jugar y descubrimos el original e impresionante sistema de combate, el maravilloso diseño de personajes y monstruos, las excelentes secuencias intermedias y la genial







Los japoneses de Square se caracterizan por revolucionar el panorama de los videojuegos cada vez que se lo proponen y la expresión "obra maestra" aplicada a un título de los padres de *Final Fantasy* se está repitiendo últimamente más que las espantadas de Anelka. Pero es que la impresión que nos ha dejado este *Vagrant Story* después de echarle un primer vistazo sólo se puede reflejar con dos palabras: OBRA MAESTRA. Calificado por la prensa especializada japonesa como el mejor juego realizado para PlayStation, este título consigue dejar boquiabierto a los que creían haber visto todo en nuestra gris.

mezcla de elementos de aventura, RPG y juego de plataformas, nos costará mucho despegar nuestras manos del Dual-Shock. Sumadle a todo esto un argumento que se intuye como un *Metal Gear Solid* trasladado al medievo y una portentosa banda sonora que haría palidecer de envidia a cualquier Luis Cobos de pacotilla, y tendremos como resultado un juego que demuestra qué sucede cuando un gran talento creativo aprovecha hasta el límite las posibilidades de nuestra gris.

UN MISTERIO GÓTICO

Si examinamos las características del protagonista de este título (luce un estrambótico peinado estilo Llongueras, no sonríe ni queriendo y tiene un pasado más tormentoso y sufrido que el del protagonista de un culebrón) veremos que estamos ante un juego 100 % nipón. Aunque las aventuras que el héroe Ashley Riot vivirá se desarrollarán en un entorno mucho más cercano a nosotros. Los diseñadores del juego se trasladaron hasta Francia para tomar buena nota de edificios y catedrales góticas. De esta manera han conseguido recrear la lóbrega y decadente ciudad donde se desarrollarán nuestras andanzas: Lea Monde, una especie de fortaleza medieval europea abandonada repleta de catacumbas, cloacas y viejos inmuebles a los que no les han pasado una escoba desde hace siglos. ¿Y cuál es la razón de que Ashley se interne en



una ciudad con más misterios que la tesorería del Real Madrid? Pues el motivo no es otro que el secuestro del hijo del Duque Bandobra, típico ricachón gordo mafioso, a cargo de la secta Mullenkamp (mezcla entre los Testigos











No, no es un fotograma de 'Marcelino Pan y Vino', sino un recuerdo del protagonista que se ve en blanco y negro.

de Jehová y los Caballeros de la Mesa Redonda) encabezada por el siniestro Sydney Losstarot y que tiene en Lea Monde su refugio secreto. Como Ashley es una especie de agente secreto encargado de los trabajos más sucios y arriesgados, se verá más sólo que la una entre zombis, orcos, esqueletos, fantasmas y dragones del tamaño de la Giralda mientras intenta encontrar el paradero del chiquillo y desbaratar los planes ocultos del malvado Sydney.

NO SÓLO DE ROL VIVE EL HOMBRE

No penséis que *Vagrant Story* es un RPG al uso. Más bien combina elementos de aventura y action-RPG (perspectiva isométrica, libertad de movimientos en escenarios totalmente 3D) con puzzles y toques *plataformeros* basadas en las cajas a mover y apilar para conseguir alcanzar lugares elevados, así como plataformas móviles que nos trasladarán en medio del vacío. Donde realmente se nota que los desarrolladores se han empapado del rol más clásico y ortodoxo es en el maravilloso, intuitivo y profundo sistema de combate, uno de los más originales y trabajados de los RPGs para Play. La cosa consiste en ir encadenando en el momento preciso (cual combo *tekkenero*) tres mamporros diferentes que seleccionemos de una serie de golpes que iremos aprendiendo en nuestro devenir. Nuestro objetivo será alguna de las cinco (o más, dependiendo de los enemigos) partes vulnerables del cuerpo de nuestros contrincantes. Dependiendo del tipo de golpe efectuado y de la parte del cuerpo en la cual golpeemos o nos golpeen (cabeza, tronco, piernas, brazo derecho o brazo izquierdo) los efectos y las consecuencias a largo plazo de los mamporros serán diferentes: desde reducir la movilidad, hasta resultar envenenado o no poder demostrar las dotes como aprendiz de Merlín. Y es que gracias a un sencillo sistema de magia basado en pergaminos que iremos recogiendo y que nos permitirán memorizar conjuros,

LOS PADRES DE LA CRIATURA

Después de sus notables (y nunca vistos por aquí) *Legend of Ogre Battle* y *Tactics Ogre* para Super Nintendo y su formidable *Final Fantasy Tactics* para PlayStation (excelente muestra de cómo mezclar la estrategia y el rol que tampoco tuvo el honor de ser distribuido en nuestro país), el equipo de desarrollo Quest de Square ha sido el encargado de parir esta maravilla sin apenas despeinarse. He aquí a los tres cerebros grises de *Vagrant Story*.



YASUMI MATSUNO (Director, productor y diseñador del sistema de combate): Según este japonés de 35 años si *FFVIII* es una película de Hollywood, *Vagrant Story* es una pequeña producción independiente. Le recomendamos que abandone la cerveza porque suelta unas vaciladas capaces de dejar fuera de combate al mismísimo Almodóvar.

AKIHIKO YOSHIDA (Diseñador de personajes y fondos): Aquí tenemos al señor Yoshida con su hija pequeña contándole qué se tiene que hacer para crear unos carismáticos personajes más reales que cualquier político de tres al cuarto, así como unos fondos hiperdetallistas con un tratamiento de la luz y la oscuridad que parece sacado de un curso magistral de fotografía.

HITOSHI SAKIMOTO (Compositor de la banda sonora): He aquí después de pasar por el fotomatón el hombre que ha creado una música que mezcla la épica de una orquesta sinfónica con tenebrosos órganos barrocos y pasajes capaces de emocionar hasta a una palangana de cartón.

¡BÚSCAME LAS COSQUILLAS!

Para ponernos las cosas más complicadas, de vez en cuando nos encontraremos con unos jefes de sección más duros que la frente de Van Gaal. Con pocas ganas de hablar y muchas de apalearnos sin compasión, o convertirnos en fiambre frito a base sus artes mágicas, estas bestias y espíritus también tienen sus puntos flacos y vulnerables. O nos aprovechamos de ello, o no tendremos ocasión de continuar vivos luciendo nuestro horrible peinado mezcla de Alaska y Eduardo Manostijeras.



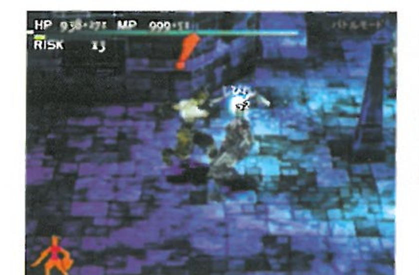




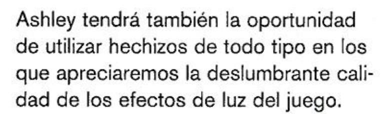








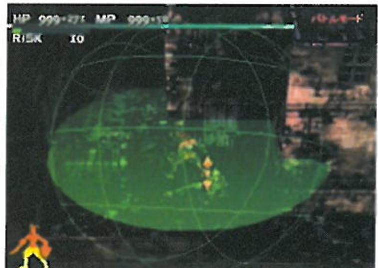




Ashley tendrá también la oportunidad de utilizar hechizos de todo tipo en los que apreciaremos la deslumbrante calidad de los efectos de luz del juego.

BUENAS NOCHES, SEÑOR MONSTRUO

En nuestras andanzas por las seis tenebrosas zonas de Lea Monde, que culminan en una fabulosa catedral inspirada en la famosa Notre-Dame de París, además de los típicos puzzles de llaves y palancas a activar nos toparemos con una tremenda cantidad de monstruos con una variedad de diseños y tamaños considerable. Entre los 78 tipos de enemigos encontraremos desde un minúsculo goblin hasta un gigantesco gólem, todos ellos con un aspecto gráfico y unas animaciones que hará que nos restreguemos los ojos presos de la incredulidad (estos bichos están más vivos que las cucarachas que han acabado colonizando la habitación de nuestro "descuidado" redactor Seed).





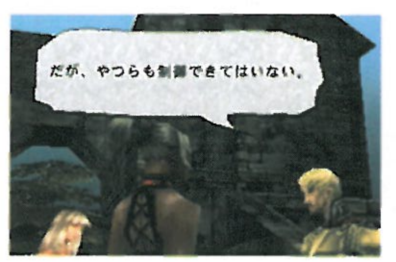


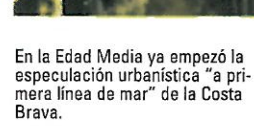
Claro que para arrear de lo lindo dispondremos de un inmenso y completo arsenal que ampliar con nuestras manitas. Como otro rasgo de innovación y maestría, *Vagrant Story* te ofrece también la posibilidad de que forjes el arma de tus sueños mediante la combinación de las empuñaduras y las hojas que vayas encontrando. Teniendo en cuenta la inmensa cantidad de características y variables de cada arma (tipo de golpe, armas contra) se puede usar contra enemigos, contra elementos, puntos de magia y puntos de daño y tipo de golpe que realiza) si sacamos el herrero que llevamos dentro podremos conseguir esa determinada espada que dejará fuera de combate al supuesto engendro malvado invencible que nos hizo llorar de frustración por su resistencia numantina.



En la Edad Media ya empezó la especulación urbanística "a primera línea de mar" de la Costa Brava.









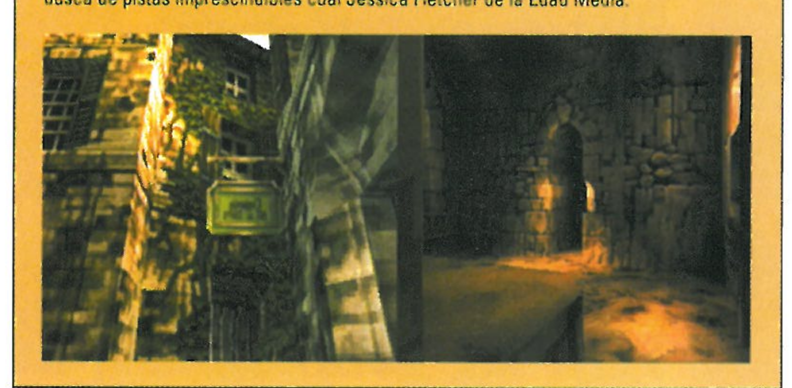




Sydney es un malo malísimo. Con sólo decir que le robó a Sevilla los Juegos Olímpicos del 2000...

EN PRIMERA PERSONA

Como Ashley se encuentra en territorio comanche y los escenarios que explora están llenos de desniveles, recovecos y nuevos caminos a descubrir, disfrutaremos de una visión subjetiva que nos permitirá examinar con todo detalle nuestro alrededor en busca de pistas imprescindibles cual Jessica Fletcher de la Edad Media.





UN JUEGO QUE HARÁ HISTORIA

Todavía no hemos sacado todo el jugo al presumiblemente excelente argumento de este título repleto de ambigüos personajes secundarios y lazos secretos de amor y odio (el japonés no es lo nuestro). Pero os podemos asegurar que tanto el genial aspecto técnico como la mecánica del juego y el esplendoroso diseño visual están muy por encima del 99% de los juegos de Play. Si además tenemos en cuenta que todo indica que este título será distribuido este verano en Europa gracias al buen hacer de Crave y SVG, ya podéis iros preparando para una deslumbrante joya lúdica a la que sólo le falta hablar.



CHRONO CROSS

ES TIEMPO DE FANTASÍA

¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: SQUARE
EDITOR: SQUARE
DISTRIBUIDOR: ¿ALGUIEN SE ATREVE?
LANZAMIENTO: ESTOOO...

Hace aproximadamente cinco años, una compañía consiguió poner bajo sus órdenes a tres hombres acusados de convertir en oro todo videojuego que tocaran. Los inculpados: Yuji Hori de *Dragon Quest*, Akira Toriyama (¿a alguien le suena *Dragon Ball*?) y el productor Hironobu Sakaguchi de *Final Fantasy*. La compañía: Square, como no podía ser otra. El juego: *Chrono Trigger*, probablemente (con perdón de *Final Fantasy VI*) el RPG que causó más sensación, sorpresa y fanatismo entre los usuarios de una Super Nintendo... de fuera de nuestro país, obviamente. Personajes inolvidables (como Ayla, la mujer cavernícola más fuerte del mundo), viajes y regresiones temporales, unos escenarios exquisitamente elaborados y un argumento sólido y envolvente fueron los responsables, no sólo de su éxito, sino de la indignación y la ansiedad producida durante estos años en espera de una segunda parte. Pues bien, congratulémonos hermanos, ya que después de tanto *Final Fantasy*, *Ehrgeiz* y demás, finalmente Square ha decidido premiar (por ahora, sólo a los japoneses y a las tiendas de importación) con una segunda parte a la que sólo se puede calificar de excepcional, magnífica, soberbia y 29 sinónimos más que hemos encontrado para la palabra 'extraordinaria'. Ha llegado la hora de *Chrono Cross*.





ESTE JUEGO ESTÁ MUY VIVO

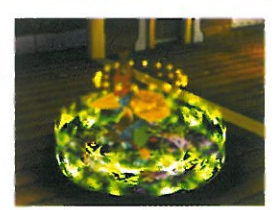
La mala noticia es que en el desarrollo de *Chrono Cross* no ha intervenido directamente ninguno de los renombrados 'padres' de su antecesor. La buena noticia es que estas ausencias no se notan por ninguna parte, ya que el equipo actual ha sabido estar a la altura de la ocasión. Aunque a estas alturas de artículo empezaréis a estar cansados de tanta pegajosa alabanza, no creáis que no tienen su justificación (pese a que pueda parecerlo después de leer los artículos de *Vagrant Story*, *Final Fantasy VIII* etc., el señor Square no















-¡Mi reino por una espada!
-¡Marchando una de sables para el rey Vaina!

Aquí tenéis a los concursantes de *La Casa de tus Sueños* intentando conseguir una llave. La felina Núria Roca parece que va necesitando una depilación...



ESTO ME SUENA...

Son espectaculares, hacen mucho daño y mientras los invocas puedes echarte un sueñecito reparador. Sí amigos, parece que Square ha decidido trasladar las desmesuradas (sobre todo en cuanto al tiempo que dura su ataque) fuerzas elementales de *Final Fantasy*, los *Guardian Forces*, al mundo de *Chrono Cross*. Aunque en esta ocasión sus apariciones sean más ágiles y cortas, los protagonistas del juego lo tendrán más difícil que Terra, Cloud o Squall a la hora de llamar a uno de estos seres, ya que deberemos cumplir una serie de requisitos como el gasto de estrellas (que no abundan precisamente), o el lanzamiento de unos hechizos determinados antes de su aparición.











nos paga a tanto por piropo... ¡es que los juegos son así de buenos!)

¿Qué es lo que hace especial a *Chrono Cross*? Para empezar, desde el principio tenemos la sensación de estar ante un juego vivo, gracias en buena parte al logrado diseño de los escenarios prerrenderizados. Estos están llenos de detalles (como las ciudades y pueblos que visitaremos) así como mucho colorido en los parajes naturales. Desde un pantano hasta una playa, la mayoría de localizaciones no tienen la grandiosidad de los lugares de *Final Fantasy VIII*. Por el contrario, son más orgánicos, resultan más personales y cercanos para el privilegiado espectador, amén de permitir explorar hasta el último rincón de cada casa, mazmorra o bosque lleno de enemigos. Este grado de detalle también está presente en los personajes (cintos de armas, ropajes, collares, caras...) que además se mueven con una fluidez equiparable a la de Squall y compañía gracias a la gran cantidad de polígonos de que están formados. Aunque de movimientos y dimensiones más o menos 'humanas' (si esto se puede aplicar a individuos como un gato de 1'90 o un hada cabezona), los personajes cuentan con una estética bastante nipona que los acercan más a los manga y a los protagonistas de los RPG clásicos de 16 bits. Definitivamente, todo un delirio visual en nuestra PlayStation.



ENTRE DOS MUNDOS

Si en *Chrono Trigger* el motor de la historia eran los viajes temporales, en esta segunda parte la premisa principal será es el cambio entre dimensiones paralelas. El argumento nos presenta a Serge, típico Anakyn Skywalker adolescente que dedica sus ratos libres a protagonizar juegos de rol. Tras completar la tradicional 'misión inicial para familiarizarnos con el juego' (consistente en acabar con toda la población de lagartos del mundo para confeccionar un amuleto), nos toparemos con un punto de confluencia de las energías telúrico-geodésicas (Stephen King pone cosas como éstas en sus novelas y le quedan la mar de bien) que permite viajar la existencia de otra dimensión,







Es muy romántico pero en fondo es un SOLitario.



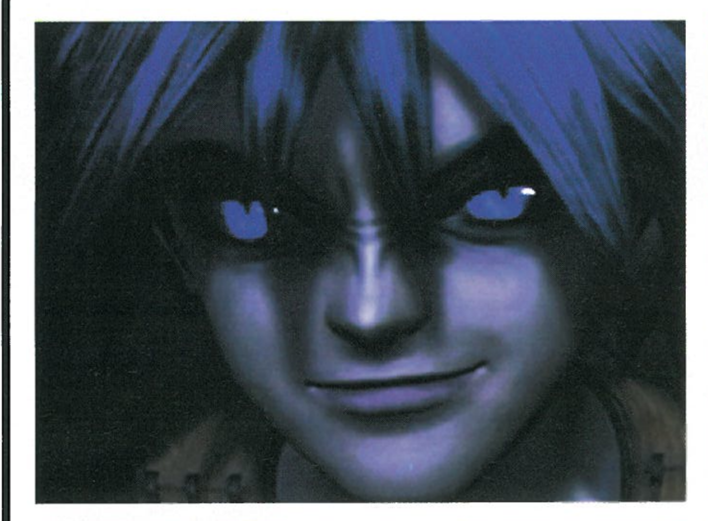


EL CHRONO NO PASA EN BALDE

Cinco años han tenido que esperar los seguidores de *Chrono Trigger* hasta poder disfrutar de su segunda parte. O al menos, los seguidores japoneses y estadounidenses, ya que a nuestro país no llegó ni el juego original de Super Nintendo ni la reciente versión para PlayStation. No os dejéis engañar por su pinta de antigualla gráfica: esos cuatro sprites y medio anémicos que veis en las imágenes han dado más juego que el apellido del candidato de Izquierda Unida (a estas alturas, el pobre señor Frutos debe de haber cogido complejo de macedonia con tanto chistecito malo).



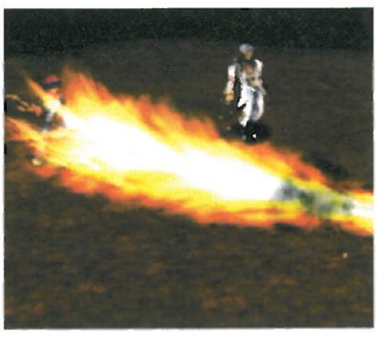
















Aquí tenemos a una aguerrida legionaria disfrutando de su nuevo modelito de campaña. El modelito se complementa con un "¡A mi la Legión!" cuando ataca un troll malvado.

muy parecida a la nuestra, pero con sutiles diferencias. La más sorprendente de ellas es el descubrimiento de la tumba del protagonista, quien al parecer murió hace diez años en ese mundo. Tras recuperarse del susto de muerte inicial, Serge emprenderá junto a la encantadora ladrona Kidd la búsqueda de la Llama Congelada, un artefacto que permite cambiar la forma del espacio-tiempo a gusto del consumidor.

A partir de aquí, nos queda todo un mundo (bueno, más bien dos) por explorar hasta que logremos conseguir el –en principio– objetivo prioritario: conseguir esa extraña reliquia. Pero no todo va a ser tan sencillo ya que, como es de esperar, en este argumento hay gato encerrado. Para ser más exactos, un hombre-gato de casi dos metros embutido en una especie de abrigo extraído directamente del ejército soviético, que responde al nombre de Yamaneko y que hace las funciones de 'malo oficial de *Chrono Cross* para servirnos, incordiarnos y apuñalarnos por la espalda cuanto gustemos. Pero además de este felino sobrealimentado, en nuestro periplo nos encontraremos con cerca de 40 personajes que podrán unirse a nuestro grupo y luchar a nuestro lado. Eso sí: a diferencia de otros RPGs, ninguno de ellos son el típico señor que pasaba por allí y que como no tiene otra cosa que hacer en la vida, decide irse de aventuras con el primer grupo de adolescentes guerreros que se cruza en su camino. Cada uno cuenta con sus líneas de diálogo propias, así como un transfondo y unas reacciones únicas ante las situaciones que se nos vayan presentando. Slash (una especie de Marilyn Manson del mundo *Chrono Cross*), el mago Alf, Poshul, Starchild y un sinfín más de variopintos seres aportan una variedad y una riqueza pocas veces vista en un RPG, a la que también contribuye la posibilidad de ir cambiando la historia en función de las decisiones y los caminos que tomemos en determinadas situaciones.

¿QUÉ PINTO AQUÍ?

Después de perder un combate realmente humillante (¿alguna vez habéis pensado qué siente el 'malo' de la historia al ser apaleado por tres niñatos con ganas de salvar el mundo? Pues eso), despertaremos en uno de los escenarios más extraños jamás visto en un RPG. Este onírico paraje prerrenderizado viene a ser como una pintura de Van Gogh en la cual las leyes de la física tienen tanta validez como una entrada para la final de la copa de Europa entre Villaberzas C.F. y Real Montillo de Abajo. Enemigos inconcebibles, habitaciones físicamente imposibles y una experiencia fuera de tu propio cuerpo son algunos de los alicientes de este extraño momento de la aventura.



LA FANTASÍA NO HA LLEGADO A SU FINAL

Final Fantasy VIII ya dispone de un rival a su altura. Además de una excelente factura técnica, *Chrono Cross* cuenta con unas innovaciones jugables (sistema de combate parecido al de *Chrono Trigger* basado en la 'fatiga' del personaje, magias espectaculares y ágiles, posibilidad de huir de una lucha en cualquier momento...) que lo convierten en uno de los juegos de rol más atractivos. Eso sin contar su elaborada historia, que no necesita de melodramones existenciales ni épica de todo a 100 para conseguir enganchar al jugador. Si alguien no demuestra lo contrario (señores desarrolladores, ¿por qué no hay más juegos así?) es más que posible que *Chrono Cross* sea el último gran RPG puro para PlayStation... cosa que no es decir demasiado, si alguien no demuestra lo contrario (señores distribuidores, ¿por qué no hay más juegos así en nuestro país?) y se encarga de hacerlo llegar hasta las PlayStation españolas.





EL PRÓXIMO NÚMERO DE PLANETSTATION SERÁ
UNA INVERSIÓN SEGURA
DESCÚBRELO...

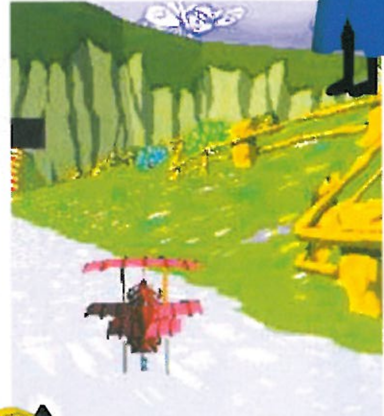
WACKY RACES COCHES DE CARTOON-PIEDRA

DESARROLLADOR: APPALOOSA
EDITOR: INFOGRAMES
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
LANZAMIENTO: JUNIO

Los más añejos del lugar seguramente recordarán aquella divertida serie de dibujos animados de Hanna-Barbera protagonizada por unos estrambóticos conductores que, mientras competían en una carrera, se dedicaban a poner toda suerte de trampas, emboscadas y zancadillas varias a sus contrarios como si de políticos en campaña electoral se tratasen. Pues bien, después de que Mario, Crash, los personajes de *South Park* y hasta los Teleñecos hayan tenido su correspondiente versión motorizada a bordo de karts, parece que los veteranos personajes de *Los Autos Locos* también tendrán (pedimos un "¡Ooooh!" de sorpresa bien grande) su correspondiente, original e inimitable juego de conducción.

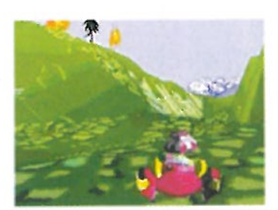
El principal –y por ahora único– atractivo de este título es sin duda el carisma y la simpatía de los protagonistas y sus vehículos, lo cual, para tratarse de una serie con más años que la hipoteca del Partenón, no es decir mucho. Tendremos la posibilidad de controlar desde el biplano de Pierre NoDoyUna, acompañado de su perro Risitas, hasta el flamante bólido de Penélope Glamour, cada cual con sus propias características de conducción y sus 'mecanismos tramposos' incorporados. Además de estos artefactos, a lo largo de los circuitos podremos ir recogiendo diferentes ítems (tanta originalidad nos desborda) con los que poder deshacernos de nuestros contrarios y seguir avanzando en cualquiera de los cinco modos de juego que nos ofrecerá *Wacky Races*, un título que como mínimo promete ser bastante divertido.







Éste es el coche que más aceite pierde de toda la competición. ¿Qué pa, qué pa, qué paaaacha?



Como veis, este vehículo de color modosito también es muy fácil de llevar al monte...

HYDRO THUNDER QUE NO SE TE CALE EL MOTOR

DESARROLLADOR: MIDWAY
EDITOR: MIDWAY
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
LANZAMIENTO: AHORITA MISMO

Después de su paso sin pena ni gloria por la Dreamcast, dentro de poco veremos en PlayStation un nuevo juego de carreras con un inconfundible aroma americano de diversión sin pretensiones. *Hydro Thunder* es una conversión de una recreativa de Midway donde manejamos un total de 9 sofisticadas lanchas con propulsión a chorro. A base de saltos estratosféricos, choques y cerradas a toda pastilla a lo *Ben-Hur* deberemos ganar una competición tras otra en 13 escenarios repartidos por el mundo llenos de agua, cataratas, agua, cauces secretos, agua y obstáculos acuáticos a superar. Desde luego el aspecto técnico de la previa que hemos recibido del juego deja mucho que desear: el motor 3D va a trompicones, los polígonos saltan más que las propias lanchas y Paco Lobatón tendría trabajo durante meses para encontrar los innumerables frames perdidos. Pero también es cierto que tanto su sencillo control y mecánica de juego como su buena jugabilidad pueden compensar en cierta medida las graves deficiencias técnicas. Esperemos que la versión final del juego mejore sensiblemente el apartado técnico de un título que puede divertir a los fanáticos de la velocidad, pero que parece que no pasará a los anales de la historia de los videojuegos.













-Oye, que me estoy mojando.
-Pues ahora te agua-ntas.





TOMBI 2 BRINCANDO CON CERDOS

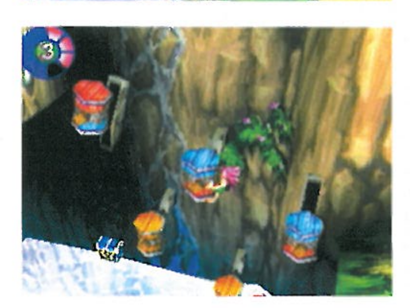
¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: WHOOPEECAMP
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: AL CAER

Tombi fue un soplo de aire fresco para un género tan trillado como el de las plataformas. Este título causó impacto por su onírico argumento: un troglodita de pelo fucsia enfrentado a vandálicos gorrinos en mundos de increíble colorido. Globos que encierran enanitos, flores carcajeándose, puercos buscadores de oro... un tono surrealista propio de una pesadilla posterior a un atracón de fabada asturiana. El juego lucía una apariencia pseudo-tridimensional, al estilo *Pandemonium*, e iba más allá del plataformas al uso incorporando elementos de aventura y rol con extraños puzzles y abundantísima cháchara.

El neanderthal y los gorrinos se han tomado casi un año y medio para preparar su reaparición. Si en aquella ocasión el hilo argumental era la recuperación de un valioso brazalete, en esta ocasión nuestra misión será rescatar a nuestra novieta Tabby, a la que acaban de secuestrar (o eso, o igual es que ha tomado las de Villadiego en busca de un tipo más cultivado).

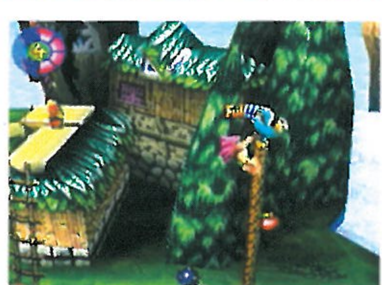








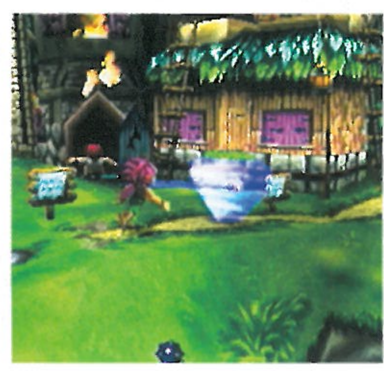


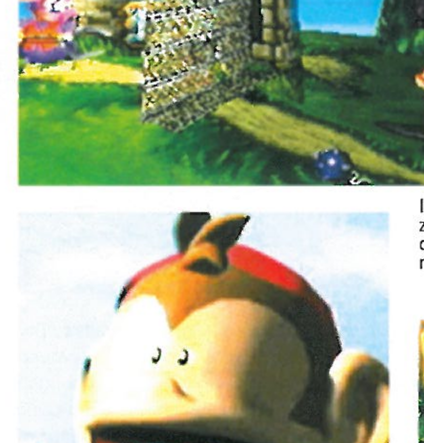


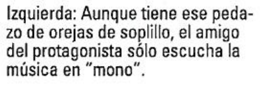
HACE UN MILLÓN DE AÑOS

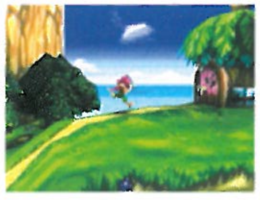
A primera vista, las mejoras parecen notables aunque no revolucionarias. El protagonista ha ganado en corpulencia, los gráficos son más consistentes y mantiene todavía aquel aire a 16-bit. De nuevo nos encontramos ante un juego con "falsas 3-D", aunque ahora los personajes son poligonales y no *sprites* y a más de uno le seguirá sacando de quicio la sensación de ir "sobre raíles". Pero lo bueno es que hay muchos más raíles... es decir, los caminos se bifurcan, no sólo vamos a derecha a izquierda, sino también hacia el fondo o hacia el primer plano, lo que incrementa la apariencia de libertad de movimientos. El solo hecho de permitir desandar lo andado, de volver atrás para utilizar un ítem, ya desmarcó al primer *Tombi* de los plataformas del montón, caracterizados por una tediosa linealidad.

Nuestro cavernícola, como su prima la Tomb-i Rider (sí, el chiste es de vergüenza ajena, pero se veía venir, ¿eh?) es un chico muy completito capaz de correr, saltar, sacudir mamporros, nadar, trepar, balancearse... Todos los movimientos son asequibles y se ejecutan con maravillosa suavidad. También podremos disfrutar de las elegantes panorámicas que frecuentemente amenizan la acción, desahogando mucho la vetusta y estática perspectiva 2-D. Mucha interacción con los variopintos lugareños y el conocido sistema de puntos de experiencia acumulables tras el hallazgo de secretos o resolución de enigmas serán la guinda de un pastel que promete, ¡y mucho!.






Izquierda: Aunque tiene ese pedazo de orejas de soplillo, el amigo del protagonista sólo escucha la música en "mono".







Más vale no darle la espalda al protagonista: es un tipo peli-roso.

NIGTHMARE CREATURES II

MIS TERRORES FAVORITOS

DESARROLLADOR: KALISTO ENTERTAINMENT
EDITOR: ACTIVISION
DISTRIBUIDOR: KONAMI
LANZAMIENTO: EN BREVE

Cuando parecía que la segunda parte del irregular *Nigthmare Creatures* iba a ver la luz solamente en los 128 bits de la Dreamcast, he aquí que Kalisto ha decidido sorprender a los usuarios de PlayStation. Los que disfruten como enanos con atmósferas enfermizas, escenarios embadurnados de sangre y vísceras varias, y seres mutantes más monstruosos que el feo de los hermanos Calatrava recién levantado tendrán la ocasión de darse un paseo por *Nigthmare Creatures II*. En esta segunda parte la acción se trasladará de la época victoriana a los prolegómenos de la Segunda Guerra Mundial. En un entorno completamente tridimensional manejaremos a Herbert Wallace, un pobre hombre que después de sufrir unos misteriosos experimentos científicos queda convertido en una auténtica piltrafa humana encerrada en un psiquiátrico. Para poder exigir daños y perjuicios deberemos encontrar al responsable de nuestra situación: el satánico doctor Crowley. De paso decapitaremos y desmembraremos a cuantos engendros malignos se nos pongan por delante con armas tan sofisticadas como hachas de leñador o sierras mecánicas. El juego promete un siniestro apartado gráfico con buenas dosis de *gore*, la posibilidad de controlar a un personaje femenino además de Wallace y una desquiciada banda sonora a cargo de Rob Zombie. Todo un festín sanguinolento y perturbador que dentro de poco disfrutaremos en nuestro país.















Ya está abierta la Corporación Patxi-estética con lo último en tratamientos faciales.

CHASE THE EXPRESS

ALERTA MÁXIMA EN EL AVE

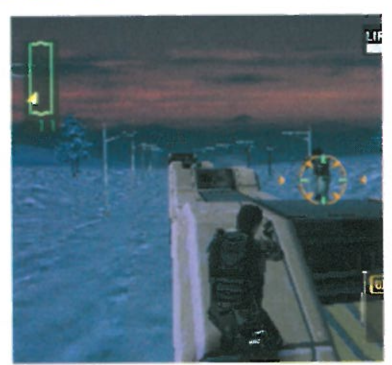
¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: SUGAR AND ROCKETS
EDITOR: SCEI
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

Sugar And Rockets, un grupo de programación interno de Sony, se ha inspirado en el cine de acción a lo Steven Seagal o para dar a luz una prometedora aventura bautizada como *Chase the Express*. El estilo visual del juego es bastante parecido al de *Dino Crisis*: tanto los personajes como los fondos son poligonales, aunque la cámara muestra planos más o menos fijos para dar al jugador una experiencia cinematográfica.

El guión, lamentablemente, también es bastante fiel al espíritu "cinepalomitero" que rezuma el juego, por lo que aquellos que busquen personajes con crisis existenciales más vale que se vayan a un congreso del partido socialista. Según la línea argumental, en un futuro no muy lejano la OTAN construye una línea de tren de alta velocidad entre San Petersburgo y París para evacuar refugiados de guerra (¿el *Exilient Express*?). Sin embargo, en el viaje inaugural aparecen los típicos terroristas que, en nombre de sus ideales, pretenden viajar de Ucrania hasta la torre Eiffel sin pagar billete... ¡y encima en primera! Por suerte para el revisor ahí está el protagonista, Jack Morton para servirle, que llega pistola en ristre para poner paz a estas pequeñas escaramuzas que se suelen dar en el viejo continente con la diplomacia de las balas.

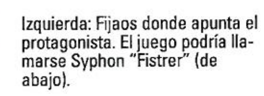








En septiembre los europeos podremos comprobar las virtudes de un juego que promete ser el cruce perfecto entre *Syphon Filter* y *Resident Evil* (¡sí, otro juego influido por ÉL!). Por ahora, deleitaros con estas capturas en las que Jack no tiene reparos en decorar las paredes con los fluidos internos de los terroristas. ¡Angelito!



Izquierda: Fijaos donde apunta el protagonista. El juego podría llamarse Syphon "Fistrer" (de abajo).







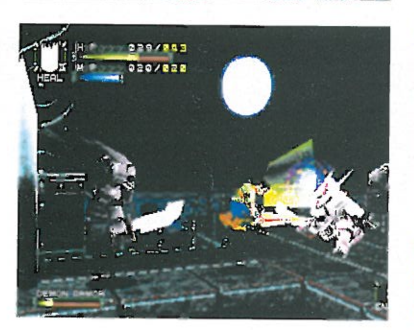
DRAGON VALOR LAGARTO, LAGARTO

DESARROLLADOR: NAMCO
EDITOR: NAMCO
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: ESTÁ AL CAER

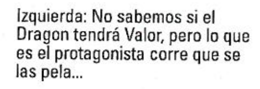
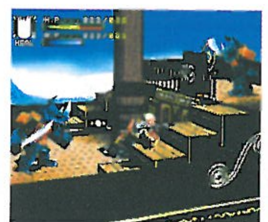
Entre tanto *Tekken*, *Soul Calibur* y *Ridge Racer*, Namco ha tenido tiempo por fin de finalizar su curiosa mezcla entre juego de lucha y action-rpg: *Dragon Valor*. El motor de la historia es la supuesta lucha a través de múltiples generaciones de una saga de guerreros conocidos como Dragon Valor contra los enviados de la maldad, la angustia y el mal rollo en la Tierra, los dragones. Después de acabar con uno de estos lagartos (que actúan como jefes finales de cada capítulo), y en función de los personajes que hayamos encontrado en el camino, nuestro personaje tendrá un retoño determinado que casualmente será el que se enfrente en la siguiente sección contra las hordas draconianas.

Para deshacernos de los variopintos enemigos que se crucen en nuestro camino (desde orcos cabezones hasta mantis religiosas) contaremos con una lista de hechizos que podremos potenciar recogiendo distintos objetos (olvidados de los puntos de experiencia), así como con un mandoble de tamaño familiar. Gracias a esta enorme hoja y la habilidad de los distintos protagonistas, podremos realizar hasta una veintena de movimientos especiales a la par que vistosos que tienen como único fin cortar en finas lonchas a los adversarios. Dragones, mazmorras, puzzles, y la jugabilidad propia de los títulos de Namco, muy pronto en las PlayStation de nuestro país.



Izquierda: No sabemos si el Dragon tendrá Valor, pero lo que es el protagonista corre que se las pela...



ALUNDRA 2 ROL CON MINÚSCULAS

DESARROLLADOR: MATRIX
EDITOR: ACTIVISION
DISTRIBUIDOR: PROEIN
LANZAMIENTO: YA VEREMOS

Una interesante historia, un desarrollo ágil y entretenido y muchísimas (algunos opinan que demasiadas) horas de juego hicieron de *Alundra* el mejor action-RPG para PlayStation que haya salido en nuestro país. El anuncio del lanzamiento de *Alundra 2* se recibió en la Redacción con bastante euforia y algo de escepticismo, ya que nos preguntábamos hasta qué punto se iba a poder amoldar la jugabilidad del primer título (basado en sprites planos como los encefalogramas de ciertos redactores de esta revista) dentro de los 'elaborados entornos en 3D' que prometía esta segunda parte. Pues bien, después de tener una primera aproximación jugando con la versión previa, os podemos adelantar que esta continuación tiene bastante poco que ver con el original.

Para empezar, el discreto entorno en 3D (con posiciones de cámara bastante limitadas, escenarios no demasiado inspirados y personajes formados por pocos polígonos) en el que nos moveremos rompe bastante con el concepto de juego de *Alundra*. Asímismo, como viene siendo habitual en el campo de los RPGs, tanto la historia como los personajes no tienen nada que ver con la primera parte: en esta ocasión encarnaremos a Flint, un renegado aventurero que deberá acabar con los planes del malvado de turno, Baron. Aunque bastante prometedor, *Alundra 2* ha perdido parte del encanto del anterior juego, y parece que únicamente ha tomado de éste el título. Aún así, no perdemos la esperanza.

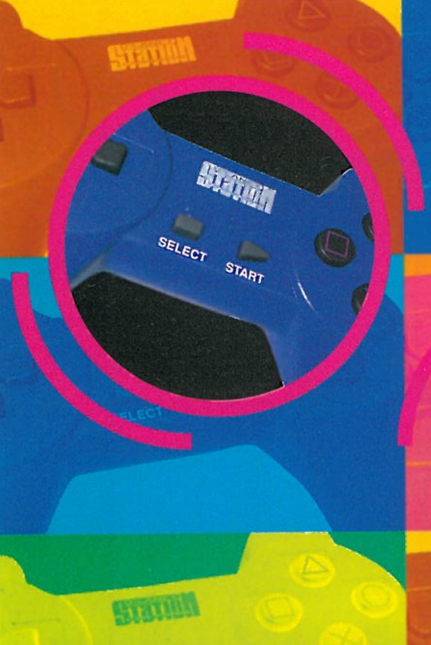








-Usa la Fuerza, Luke.
-Y usted debería usar peluca a la fuerza, abuelo.









¿QUIERES RECIBIR LA *PLANET* EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO: ¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10! Y, DE REGALO, ¡UN MANDO PARA TU PLAYSTATION!

1 AÑO DE PLANETSTATION + CONTROLADOR - 15% DESCUENTO (SOBRE EL PRECIO DE PORTADA) = ¡4.950 PESETAS!*

NO TE ARRIESGUES A QUEDARTE SIN TU *PLANETSTATION*. RECÍBELA CADA MES EN TU CASA CON LAS PROMOCIONES Y REGALOS CORRESPONDIENTES, A UN PRECIO REDUCIDO Y CON UN MANDO DE REGALO. SÓLO TIENES QUE RELLENAR Y MANDAR EL CUPÓN.

INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 654 40 61

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANET STATION

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + 1.500 en gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre:

Apellidos:

Dirección: Nº: Piso:

Código postal: Población:

Provincia:

Teléfono:

FORMA DE PAGO

- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular:

Caducidad:

Firma:

Domiciliación bancaria

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:

Calle

Nº Código postal

Población

Provincia

Nº ☐☐☐☐ (Nº Entidad) ☐☐☐☐ (Nº Oficina) ☐☐ (D.C.) ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular:

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular:

, a de de 199

(Población) (día) (mes)

Enviar este cupón a: **Comercial Atheneum**
Suscripción *PLANETSTATION*
c/ Joventut, 19 - 08830 Sant Boi de Llobregat



***AVISO AL PRECIO FINAL DE SUBSCRIPCIÓN SE DEBE AÑADIR 1500 PTAS DE GASTOS DE ENVIO.**

Editorial Aurum garantiza el envío del REGALO SEGURO que corresponde a la promoción vigente en el momento de recibir el cupón de suscripción, pero no puede garantizar el plazo en que será recibido por el lector, ya que esta gestión no depende únicamente de Editorial Aurum y es posible que sufra retrasos ajenos a la empresa.

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de que aparezca en el kiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a hacer lo posible por minimizarlos.
Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).

NOTA: SE ADMITEN FOTOCOPIAS DEL CUPÓN.

En órbita

sis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis aná

Buscaos un buen protector bucal antes de adentraros en esta sección, porque vuestra mandíbula os acabará reclamando daños y perjuicios. Con *Medievil 2* y Sir Daniel Fortesque la echaréis en falta. Con *Syphon Filter 2* y el bueno de Gabriel Logan, la echaréis en sobra. Con *Jo Jo's Bizarre Adventure* se os desencajará. Con *Fear Effect* temblará de terror. Y con *Gekido* y *WWF Smackdown!* acabará hecha añicos. Quedáis avisados.



PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	5
VIDILLA	4
GLOBAL	●●●●◖

JUGABILIDAD
Aunque este palabro no nos gusta nada, no hay ninguna palabra que exprese mejor este concepto. Un juego jugable —valga la redundancia— es aquel que da gusto manejar desde el primer momento: es fácil pillarle el tranquillo y no resulta frustrante ni siquiera para un novato. Pasearse por él es un placer gracias a su buen sistema de control y su fluidez. Una buena jugabilidad es la mejor garantía de que un producto será, como mínimo, agradable y, con mucha probabilidad, divertido. Una mala jugabilidad es capaz de cargarse un título con buenas puntuaciones en el resto de apartados, ya que puede convertirlo en una auténtica tortura.

GRÁFICOS
El factor más evidente y el primero que nos camela. Los gráficos determinan la calidad visual de un juego en función de unas cuantas variables: su resolución (grado de nitidez de la imagen), sus nivel de detalle, el ritmo de refresco (*frames* por segundo), la ausencia de problemas de *clipping* (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente), la calidad de las texturas, la variedad de la paleta de colores, la cantidad de polígonos por imagen (si los gráficos son 3D, por supuesto) y la ausencia de niebla para ocultar el efecto *pop-up* (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN
Si te pules un juego en media hora, su duración no es 'media hora' sino 'CERO'. Nueve mil pelas —ni ocho mil, ni siete mil— no se amortizan en menos de un mes, ¡qué caray! Pero no se trata de ser un negado y tirarse 30 días enteros para llegar al final, sino de quedarse con ganas de repetir y de buscar elementos nuevos en cada partida. Jugar una y otra vez a un mismo título tiene que poder ser un placer. Por definición, un juego de rol suele durar más que uno de puzzles, pero ¿cuántas horas nos hemos pasado todos pegando piños en *Tekken 3*? Son siempre los mismos personajes y los mismos movimientos, pero la repetición no les resta emoción... y, naturalmente, la capacidad multijugador juega un papel muy importante en ello.

AMBIENTACIÓN
La tendencia de los videojuegos a ser cada vez más un soporte narrativo le confiere una gran importancia a la atmósfera que consigan crear. Cuando un juego cuenta una historia necesita dotarla de realismo con el fin de que para el usuario sea una auténtica experiencia, y no tan sólo un pasatiempo. Como en el cine, para ello necesita utilizar diversos elementos que, combinados, dan lugar a una buena (o mala) ambientación: los más importantes son la música, los efectos de sonido, la iluminación y los efectos especiales. Cuando el juego consigue crear una atmósfera envolvente, se puede empezar a hablar de ambientación.

VIDILLA
Éste es, seguramente, el concepto más escurridizo de los que componen las puntuaciones parciales. Es algo similar a lo que también se ha dado en llamar 'adicción' o 'adictividad'. Cuando un juego te mete el gusanillo en el cuerpo y te deja siempre con ganas de jugar, es que te da vidilla. Son esos títulos que pruebas un día y, a partir de entonces, vuelves a casa cada día pensando en enchufar la consola y pegarte al mando de tu Play. Puede ser un juego supersencillo o muy sofisticado; la complejidad no tiene nada que ver, pero debe tener una dinámica que enganche y que no llegue nunca a cansar.

ACCESO DIRECTO

GENIAL	●●●●●	Sólo los escogidos entran en esta categoría. Se han acabado las generosidades: sólo concedemos cinco planetas a los juegos que sean MUY BUENOS. No serán fáciles de ver, pero cuando los veas no lo dudes: tu Play estará desaprovechada y tu colección incompleta si no le hacen un hueco al título en cuestión.
POTENTE	●●●●	Por un juego con cuatro planetas merece la pena pagar 7, 8 y hasta 9.000 si hace falta, ¡qué caray! Es un título que está currado y que ofrece diversión y, en definitiva, CALIDAD. Si un juego no cumple un mínimo nivel en todos los aspectos importantes —jugabilidad, gráficos, control...—, no obtendrá esta puntuación.
PASABLE	●●●	Es la puntuación más corriente porque es la que reciben los juegos del montón. Aquellos que dices "bueeeno, no está mal". Merecen ser tenidos en cuenta: echarles un vistazo, darse un rulo por ellos y... guardarlos hasta un nuevo aviso que, seguramente, nunca llegará. Eso sí: medio planeta más marca una gran diferencia.
CUTRILLO	●●	Hay juegos que, sin llegar a ser un *truño*, dejan bastante que desear. Parecen títulos de relleno con el 'único objetivo de engrosar la lista de juegos para Play. Y si alguien pica, ¡pues mejor! Nuestra intención es que el primo de turno no tengas que ser tú, así que huye de los productos que luzcan un par de planetas.
FIASCO	●	"Esto no es posible, esto no es posible... ¡8.000 pelas vale *esto*! ¿Y a quién c**o se le puede haber ocurrido perpetrar este engendro? Tener una idea así es preocupante, pero poner pasta para ejecutarla y luego intentar recuperarla ¡es de juzgado de guardia!". Lo pillas, ¿no? Pues eso: 1 planeta = tomadura de pelo.



¡RECOMENDADO!
GÉNERO: AVENTURA DE ACCIÓN
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: CAMBRIDGE STUDIOS
EDITOR: SCEE
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: POR DETERMINAR

Medievil 2 atesora todas las virtudes que se le piden a una buena secuela: mantiene la esencia de su predecesor a la vez que ofrece las novedades suficientes como para que el jugador no tenga la sensación de que se trata de más de lo mismo. Los programadores de Millennium pueden darse por satisfechos: al cadáver de Sir Fortesque aún no le afecta el *rigor mortis*.

Como sabréis ya por las numerosas previas que hemos dedicado a este título, en esta ocasión la acción no transcurre en la época medieval sino en la Inglaterra Victoriana del siglo XIX. Esta traslación temporal, lejos de ser una mera excusa para ambientar los escenarios, impregna todo el juego de principio a fin. Personajes terroríficos y elementos fantásticos nacidos más o menos en esa época como Frankenstein, Drácula o la máquina del tiempo de H.G. Wells aparecen de forma explícita en el juego (algunos afirman que una de las niñas diabólicas que aparecen en el juego es Marujita Díaz pero, aunque cronológicamente es posible, nosotros lo dudamos).

AMOR MÁS ALLÁ DE LA MUERTE

Estando a principios del siglo XIX, no puede faltar uno de los fenómenos culturales sin los cuales Leonardo Di Caprio no se hubiera ahogado tan feliz



MEDIEVIL 2

RODARÁN CABEZAS

en *Titanic*: el romanticismo. Sir Fortesque encuentra en *Medievil 2* a su media naranja, la momia de la princesa Kiya (no os dejéis engañar por el nombre: es egipcia y no de Barbate). Por ella será capaz de cruzar los océanos del tiempo, enfrentarse a los mayores peligros y dejar colgada al resto de la humanidad porque, al fin y al cabo, ¿acaso la humanidad irá a calentar sus huesecillos en la tumba durante las noches solitarias?

Aparte de Kiya encontraremos toda una galería de nuevos personajes cuyo carisma dan un interés argumental poco



común en este tipo de juegos. Entre ellos destacaríamos a Lord Palethorn, el malo malísimo que se ha hecho con el libro de magia de Zarok y que gracias a éste resu-








Como se puede observar, los británicos a diferencia de los españoles tienen la sangre muy fría.




DAN HELSING

Una de las fases más logradas de *Medievil 2* es la del caserón de los vampiros. Ninguna de las armas de Sir Dan hacen mella sobre estos seres, así que el objetivo consiste en dirigirlos como si fueran una especie de lemmings satánicos hacia los rayos solares más cercanos para que se achicharren como si fueran Hooligans guiris de la Costa Brava (tiene su lógica porque ambos especímenes siguen una estricta dieta a base de sangría). Por supuesto no falta la intervención como jefe final del Conde en persona. Para eliminarle te sugerimos que explores el escenario y utilices otro de los típicos objetos anti-vampiros: los espejos (aunque los redactores de Planet tampoco podemos resistir nuestro propio reflejo, que nosotros sepamos no somos chupasangres y menos ahora que hemos dejado de ser estudiantes universitarios para regodeo de nuestros progenitores).

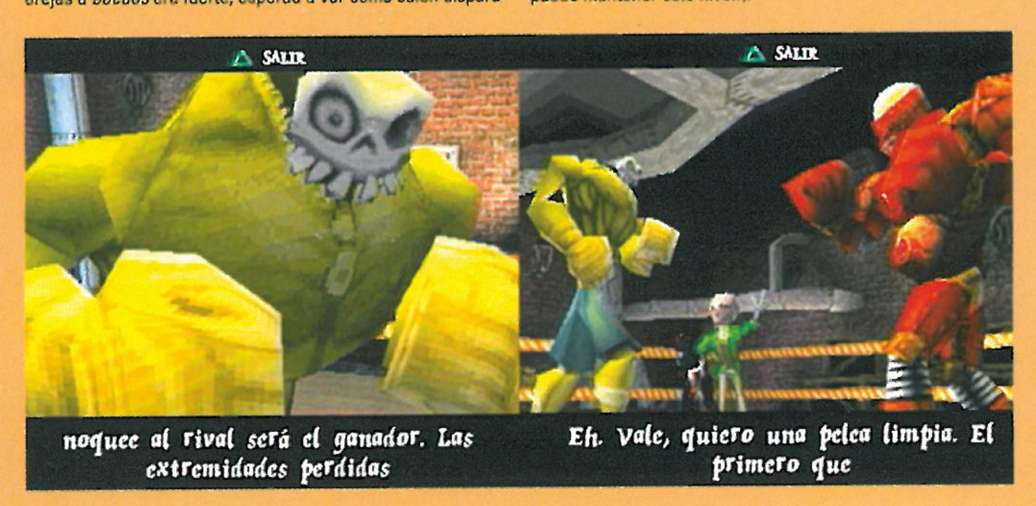


cita a todos los muertos de Londres. Tal como dice en el juego lo único que quiere es el respeto de los demás… bueno, y dominar un poco el mundo también. En el bando aliado de Fortesque brilla con luz propia el profesor Hamilton Kift, un científico entre genial y chiflado que cuenta con un doblaje de voz en la versión española digna de la mejor superproducción de dibujos animados. Asímismo, sería injusto no mencionar a la deliciosa banda sonora orquestada que de nuevo se adapta como un guante a la temática fantástica del juego.

El aspecto visual continúa siendo una de las mejores bazas de *Medievil 2*, ya que mantiene tanto el extravagante diseño como la extrema suavidad del motor 3D que caracterizaron a su antecesor. De hecho, la única pega que se le puede poner es que las mejorías técnicas respecto éste son tan escasas como las novedades en el repertorio musical de Karina. Eso sí, ahora hay

DAN TYSON

Sin duda la parte más delirante del juego tiene lugar cuando Sir Dan Fortesque ayuda al profesor a construir un boxeador pieza a pieza con los miembros sueltos de diversos enemigos. Un resbalón tonto de última hora hace que el cerebro de la criatura quede reducido a puré de sesos por lo que nuestro héroe se ve obligado a prestar su propio cráneo convirtiéndose en Dankenstein. Dicho engendro deberá enfrentarse al bestiajo de Demoledor, el campeón construido por Lord Palethorn. Si os pensabais que ver a Mike Tyson arrancando orejas a *bocaos* era fuerte, esperad a ver cómo salen disparados por los aires brazos y piernas amputados. Por suerte se pueden recoger los miembros desprendidos entre asalto y asalto, para luego recoserlos cual partes íntimas de John Bobbitt (Aaaah… Si se pudiera hacer lo mismo con el pelo de nuestro director Drako, aunque fuera sustituyéndolo por un cacho de moqueta o de tapiz de mesa de billar…) Lo mejor es mantener las distancias y no ir al intercambio de golpes porque ya sabéis: dónde las Dan las toman (¡19 números y los chistes de Planet siguen sin mejorar! ¡A ver si la competencia puede mantener este nivel!).




















"Jobar Patxi, vale que a tu hermano le sobraban kilillos, pero me parece que le has puesto una dieta demasiado estricta pues."





Sir Fortesque es muy suyo y no duda en darles calabazas a las damiselas que se le insinúan.

algún que otro efecto de luz dinámico espectacular y los enemigos están bastante mejor elaborados.

MÁS Y MEJOR

El primer *Medievil* consiguió aunar en un solo título acción al estilo de clásicos arcade como *Ghouls 'N' Ghosts*, toques de aventura, puzzles y plataformas 3D. En *Medievil 2* encontraremos nuevamente todo eso y unas cuantas cosas más que se van añadiendo a medida que avanza el juego (las primeras tres fases parecen un calco de la primera parte, cosa que al parecer ha "desorientado" a más de uno a la hora de dar un veredicto sobre el título). Gracias a una nueva habilidad de Dan, ahora se puede adherir su calavera a una de las manos estilo Familia Addams que pululan a sus anchas por los escenarios. De esta manera el jugador puede intercambiar a voluntad el manejo del cuerpo o de la cabeza (la cual se puede introducir por los huecos más pequeños), haciendo que colaboren para resolver intrincados puzzles. Sin duda ésta es la novedad que más afecta al desarrollo del juego, ya que ciertos niveles tienen una estructura cooperativa que no veíamos desde los tiempos de *The Lost Vikings* o el clásico de 8 bits *Head Over Heels*. Por supuesto los *final bosses* siguen siendo otro de los elementos esenciales del juego. En *Medievil 2* se han potenciado tanto a nivel gráfico (mención especial para el esqueleto de Dinosaurio y el Demonio), como en sus rutinas de ataque.

Una curva de dificultad calculada al milímetro, un sentido del humor 100% británico más negro que una manifestación de mejillones afectados por vertidos petrolíferos y unas secuencias de vídeo excelentes, completan un juego pletórico. Cuando lo acabes lo único que lamentarás es que en vez de una docena de fases tuviera cincuenta. Con *Medievil 2* podrás descargar adrenalina, pensar un poco, entablar relación sentimental con una mujer madura, reír, salvar al mundo y de paso aprender unas cuantas cosas sobre la apasionante época Victoriana. Puede que Sir Daniel esté muerto, pero con juegos como éste aún le queda más cuerda que a Valdano narrando la mili de Rambo.

DEL POLVO A LA PÓLVORA

Quinientos años después de la primera aventura de Dan, muchas cosas han cambiado: la Tierra dejó de ser plana para adquirir una forma esférica cual Leticia Sabater tras pasar por quirófano, el sol dejó la manía de dar vueltas alrededor del mundo, y los hombres dejaron de matarse como salvajes empuñando sus espadas... para dispararse con armas de fuego como la gente civilizada. Por ello en esta segunda parte de *Medievil* Sir Fortesque ha añadido a su arsenal de espadas, hachas, hechizos y flechas una selección de instrumentos mortíferos alimentados por el poder la pólvora. Los hay más o menos realistas, como el pistolón, el trabuco del tío Melecio o las bombas, y otros como la pistola-ametralladora que son menos creíbles que Jesús Gil haciendo de Drag Queen.



EN FIN...

▲ ARRIBA
- CABEZA Y CUERPO DE DAN SEPARABLES
- GUIÑOS AL FANTÁSTICO Y AL ROMANTICISMO
- TÉCNICAMENTE EXCELENTE...

▼ ABAJO
- ... PERO SIN GRANDES MEJORÍAS GRÁFICAS
- SE HACE ALGO CORTO

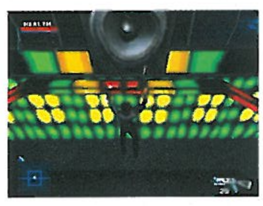
PUNTUACIÓN

	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	5
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	4,5
GLOBAL	●●●●◐

SYPHON FILTER 2

CONSPIRACIÓN MORTAL





Aquí tenemos a El Fary intentando alcanzar la barra de la disco para pedir un cubata.

CON LA AGENCIA EN LOS TALONES

¡RECOMENDADO!
GÉNERO: AVENTURA DE ACCIÓN
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: EIDETIC
EDITOR: 989 STUDIOS
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: POR DETERMINAR

El gran éxito de *Syphon Filter*, aquel juego en el que interpretábamos al duro agente secreto con menos cuello que un muñeco de nieve Gabriel Logan, sorprendió a propios y extraños. Pocos juego han despertado tantos amores desmesurados y odios irascibles, y más aún cuando hubo de resistir la comparación con el inimitable *Metal Gear Solid*. Pues para alegría de los que cayeron bajo el influjo de Logan y la Agencia, 989 Studios ha vuelto a la carga con una inesperada segunda parte del título realizada en un tiempo récord (menos de un año) y que, sin aportar grandes novedades dignas de mención, entusiasmará a quienes no quedaron saciados de tiroteos, persecuciones, misiones contrarreloj e inmensos escenarios repletos de señores malos.

Y es que los señores de 989 Studios han optado por la solución más sencilla a la hora de realizar esta continuación. Si el primer *Syphon Filter* vendió como rosquillas gracias a su acción adrenalítica, gran extensión y variado desarrollo de misiones, *Syphon Filter 2: Conspiración Mortal* propone aún más acción, más fases a superar y un mayor número de objetivos que ir cumpliendo para que el bueno de Logan pueda justificar su sueldo como protagonista. Añadid a esto inteligentes retoques en el desarrollo del juego, un intento de dar a las aventuras de Logan un toque más cinematográfico (aunque más cercano a los telefilms de serie B de Steven Seagal que a las buenas películas de acción) y una capa de feminismo de andar por casa, y obtendremos esta secuela.

¿DÓNDE ESTARÁN MIS DISCOS?

El principal defecto de *Syphon Filter* fue su pobre desarrollo de personajes y argumento y el poco carisma de su protagonista (al lado de Logan, el defenestrado Joaquín Almunia es todo un líder de masas). Consciente de ello, Eidetic ha intentado desarrollar una historia algo más compleja con mayor cantidad de secuencias de vídeo, personajes secundarios y una co-protagonista







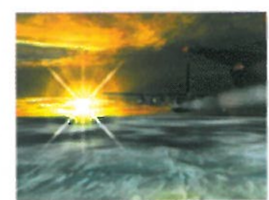
Hay que ver la que está Lian-do esta señora.

femenina, Lian Xing, que podremos manejar en 8 de las 20 fases del juego.

En esta segunda parte Logan deberá desbaratar los planes de la malvada Agencia, dispuesta a crear una versión mejorada del virus Syphon Filter para vendérsela a un terrorista chino paranoico con ansias de demostrar lo malo que puede llegar a ser si se lo propone. Gabe sólo contará con la ayuda de su vieja amiga Lian y de la señorita Lipan (típica sabionda informática). La clave de la cuestión serán unos disquetes que contienen datos secretos sobre los experimentos y la posible vacuna del virus, los cuales obligarán a Logan y a Lian a recorrerse los Estados Unidos, las calles de Moscú, e incluso un campo de concentración de presas políticas en plena Siberia (¿cómorr?).

Claro que nuestros héroes no podrán tomarse el más mínimo descanso, ya que son más buscados por las autoridades que Roldán en sus buenos tiempos: además de la Agencia, van tras ellos el FBI, la NSA, el Ejército americano, la policía rusa, el KGB reciclado... Vamos, la madre de todas las conspiraciones del mundo mundial.

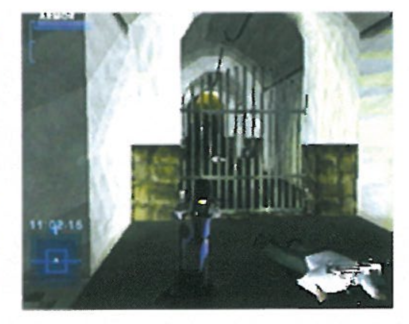








Gabriel Logan haciendo horas extras como limpiaventanas. Desde que se acabó la Guerra Fría el espionaje está de un devaluado...





¡QUE ALGUIEN ENCIENDA LA LUZ!

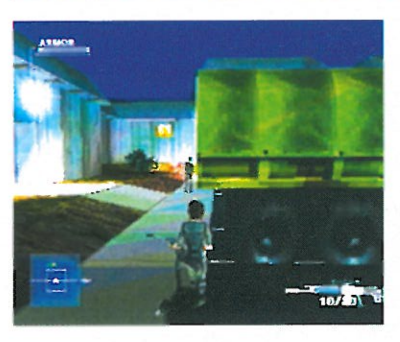
En ciertos momentos del juego nuestros héroes se adentrarán en la oscuridad más absoluta sin una mísera linterna en los bolsillos. Suerte que gracias a una especie de "sexto sentido", podremos distinguir las sombras y los movimientos de nuestros enemigos en un ambiente más psicodélico y mareante que una gala de Nochevieja dirigida por Valerio Lazarov en aquellos maravillosos años de Tele 5.



¿QUÉ HAY DE NUEVO, LOGAN?

Si nos adentramos en el desarrollo de las misiones que deberemos cumplir para ir avanzando en el juego veremos que a primera vista todo es igual que en la primera parte. Las mismas pantallas de gestión, las mismas animaciones rústicas de Logan y la misma perspectiva y juego de cámaras. Pero conforme vayamos jugando apreciaremos sutiles diferencias.

Para empezar el apartado gráfico está más trabajado que en su predecesor: el motor 3D trabaja en alta resolución, las texturas son más suaves, hay una mayor gama de colores y los efectos de luz y sombreado son mucho más atractivos. Aunque el señor *clipping* siga teniendo intervenciones estelares y algunos escenarios parezcan hermanos gemelos de los de la primera parte, gráficamente hay un avance notable. También hay mejora en el aspecto sonoro. Por fin los personajes abandonan su entonación de protagonistas de culebrón mejicano y cuentan con un excelente doblaje que contribuye a dar mucha más credibilidad a la historia (otra cosa es el contenido de los diálogos, más tópicos y superficiales que un discurso de Aznar sobre el tema "España va bien").







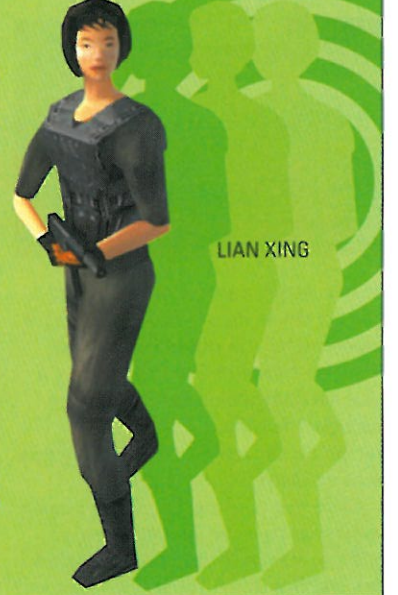
Respecto a la mecánica del juego, apreciaremos una mayor importancia del uso del sigilo a lo *Metal Gear Solid*, especialmente en las aventuras de Lian y en la magnífica misión del puente a punto de estallar. Asímismo, *Syphon Filter 2* permite una mayor interacción con otros personajes, como el bueno de Chance en las primeras misiones o Teresa Lipan en la vertiginosa fase de desactivación de explosivos.

LAS CHICAS SON GUERRERAS



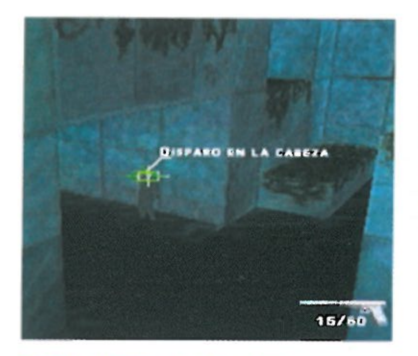
TERESA LIPAN

Definitivamente el feminismo ha llegado a los videojuegos. Quién le iba decir al duro de Logan que acabaría necesitando la ayuda de dos dulces señoritas para poder salvar el pellejo. Sin duda la palma se la lleva Lian Xing, la chica del interfono en la primera parte, a la que podremos manejar en 8 fases del juego mientras el virus Syphon Filter va minando su salud cual intoxicación veraniega de salmonelosis paellera. Por su parte Teresa Lipan, especialista en comunicaciones y desactivación de explosivos, será la encargada de mantenernos al corriente de los planes de la Agencia y de soltar algunos chistes malos de vez en cuando.



LIAN XING









-¡¡Estás muerto!!
-¡Maldición, me volví a poner el traje de camuflaje de nieve!

PARA NERVIOS DE ACERO

Aunque el cambio que más sufriremos en nuestras propias carnes es el gran incremento de la dificultad de las misiones y la inteligencia artificial de nuestro enemigos. Además de poder matarnos en un santiamén si toman nuestra cabeza como objetivo, los malosos parecen tener ojos hasta en el sobaco y nos obligarán a planear con bastante detenimiento y toneladas de paciencia la manera de desembarazarnos de ellos. Un buen cargamento de aspirinas y un psicólogo que nos vigile pueden ser soluciones de emergencia si no deseamos acabar con nuestra consola triturada en el vertedero más cercano y nuestro cuerpo embutido en una camisa de fuerza.

Para compensar un poco el asunto dispondremos de nuevas armas como un cuchillo pelapatatas, un rifle de francotirador con mira telescópica nocturna o una ballesta con sistema de apuntado por rayos láser, así como de una mayor cantidad de puntos de control. Aún así, será difícil evitar la frustración de tener que enfrentarnos treinta veces consecutivas a unas situaciones que llegarán a irritarnos más que un pañal de esparto.

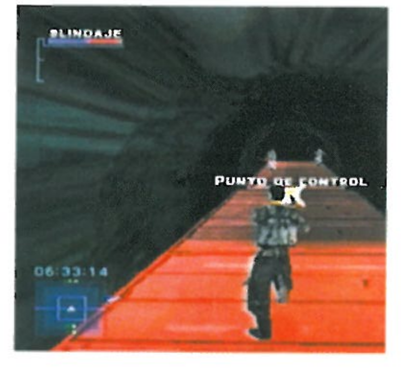




Gabe también se ha pluriempleado para hacer de modelo, pero aún no acaba de entender cómo funciona lo de la pasarela...

....Y TIRO PORQUE ME TOCA

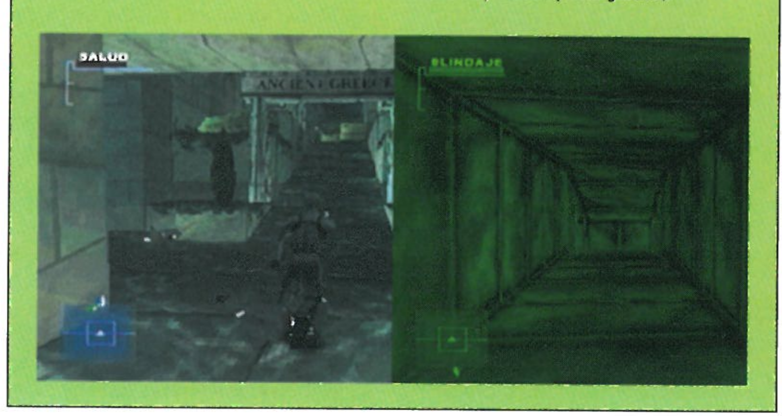
Sin lugar a dudas, *Syphon Filter 2* es el juego ideal para los amantes a la acción más desmadrada y los tiroteos salvajes más espectaculares y sangrientos. Además de un divertido modo Deathmach para dos jugadores que le da aún más vidilla, el título de 989 Studios incluye alguna de las más impresionantes escenas de combate a tiro limpio vistas en PlayStation. Buena prueba de ello son la trepidante carrera sobre los vagones de un tren de Logan, las aventuras de Lian en una horterísima discoteca moscovita o los esfuerzos de



Gabe y Teresa Lipan por desactivar las bombas que prometen convertir un museo de exposiciones en uno de demoliciones. Aunque también es cierto que debido a la larga extensión del juego, la calidad de las misiones decae a veces por momentos y acaba presentando un tono algo irregular reforzado por la débil trama argumental. Si al gran cúmulo de virtudes del juego se hubiera sumado una historia menos tópica (la inverosímil escena del salto de Logan de un tren a punto de estrellarse contra un helicóptero la hemos visto cientos de veces en las pelis de James Bond, así como los malos de cartón piedra) *Syphon Filter 2* conseguiría dejar muy atrás a su predecesor. Aún así este título es sin duda uno de los mejores juegos de acción pura y dura que puedes encontrar en Play. Si te entusiasmó la primera parte, disfrutarás de lo lindo con esta versión mejorada y ampliada de las aventuras de Logan y su acompañante Lian.

¿SNAKE, ESTÁS AHÍ?

Para no ser menos que su más famoso colega de profesión, Logan demostrará lo bien que le quedan los modelitos de espía sigiloso con capucha incluida en la fase del Museo de Exposiciones. Por si fuera poco, Gabe también se dará un paseo a velocidad supersónica por los conductos de ventilación del edificio y sin la compañía molesta de ratas que le mordisqueen las pantorrillas (y es que hasta en el mundo de los agentes especiales hay clases privilegiadas).



EN FIN...

ARRIBA
- EXPLOSIVA MEZCLA DE ACCIÓN Y SIGILO
- GRAN VARIEDAD DE MISIONES Y ESCENARIOS
- MAGNIFICO DOBLAJE

ABAJO
- POCAS NOVEDADES
- PUEDE PROVOCAR ATAQUES DE NERVIOS
- ARGUMENTO Y PERSONAJES SIMPLES

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	5
VIDILLA	4

GLOBAL

JO JO'S BIZARRE ADVENTURE

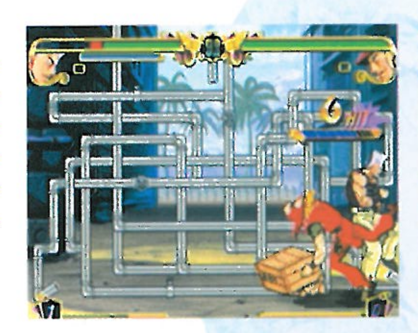
LOS ESPÍRITUS DE LA LUCHA





¡RECOMENDADO!
GÉNERO: BEAT'EM-UP
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: CAPCOM
EDITOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
PRECIO: 7.990 PESETAS

Los usuarios de PlayStation en nuestro país ya podemos disfrutar de otro juego de lucha de Capcom en 2D. "¡Ooooh, qué sorpresa! ¿Y por qué en lugar de videojuegos Capcom no monta a partir de ahora una empresa de fotocopias?" Entendemos que después de inundar literalmente el mercado con este tipo de títulos (con *Street Fighters* de todos los colores y sabores o la eternamente mediocre saga *Versus*) sea normal escuchar este tipo de comentarios ante un 'nuevo' lanzamiento de estas características. Pero podemos prometer y prometemos (maldita resaca electoral)



que con *Jo Jo's Bizarre Adventure* la compañía ha conseguido un beat'em-up original, técnicamente admirable y, sobre todo, tremendamente divertido.



STAND BY ME

Vampiros capaces de detener el tiempo, chihuahuas asesinos, espadas llenas de pensamientos existencialistas con la capacidad de poseer a las personas o muñecos diabólicos rellenos de muy mala leche además de serrín. Entre muchos otros, estos personajes forman





el delirante mundo de *JoJo No Kimiyouna Bouken*, un famoso manga (en tierras niponas, porque aquí suena bastante a chino) en el que está basado *Jo Jo's Bizarre Adventure*. Además de poner a nuestra disposición esta variada fauna de extraños 'luchadores', el juego toma prestado del manga uno de los elementos más originales que se han visto en un beat'em-up para Play: la existencia de unas extravagantes entidades llamadas 'Stands'.

Surgidos del pensamiento de los protagonistas, estos fantasmales Stands actuarán como compañeros improvisados de lucha procurándonos múltiples beneficios y sobre todo elevando la jugabilidad hasta unos límites nunca vistos en PlayStation. Aunque al principio de un combate empecemos a luchar solos, en cualquier momento podremos llamar a nuestro espiritual ayudante para que nos ayude. Éste cuenta con su propia barra de energía que irá descendiendo conforme lo utilicemos para protegernos. Pero si dejamos que lo aporreen demasiado y se quede sin vigor, durante unos momentos quedaremos aturdidos hasta que vuelva a estar en plena forma, momento que el contrario puede aprovechar (y aprovechará, no lo dudéis) para darnos unas cuantas razo-

MUCHA HISTORIA

Además de los modos de juego 'clásicos' en todo beat'em-up, Jo Jo's Bizarre Adventure cuenta con el histriónico Super Story Mode, basado en las andanzas de Jo Jo y sus compañeros en la tercera temporada del manga. Dividido en 35 episodios más cuatro 'extras', en este modo tendremos que enfrentarnos a multitud de enfrentamientos con un único fin: derrotar al poderoso vampiro Dio. Ahora bien, aunque bastantes de estos enfrentamientos se resolverán mediante el clásico método de romperle la cara al contrario, encontraremos retos muy variados que van de lo cómico a lo grotesco. Desde el excelente matamarcianos al estilo *R-Type* que os mostramos el número pasado, hasta pruebas de esquiva de objetos en el último segundo, pasando por beat'em-ups tipo *Final Fight* o *Tekken Force* (controlamos un personaje y vamos cargándonos cuanto gamberro se nos cruce en nuestro camino), un sub-juego de 'disparo al gorila' e incluso una improvisada partidilla al póker teniendo como apuesta el alma de nuestro personaje.

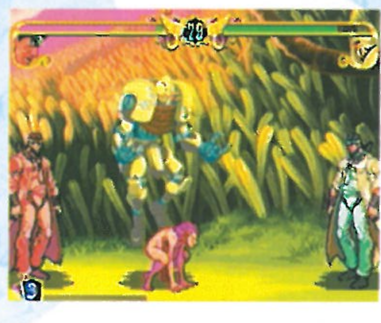


nes por las cuales nuestra propia energía debe descender. Además, cuando tengamos el Stand 'activo' podremos beneficiarnos de la capacidad de realizar saltos dobles y efectuar nuevos golpes o mejorar nuestros propios combos. Incluso algunos personajes permitirán que su fantasmagórico acompañante quede libre como un móvil de Amena y podamos controlarlo a nuestro antojo. ¿Os parece suficientemente completo? Pues añadidle a todo ello que algunos luchadores no cuentan con Stand y combaten con espadas, pistolas o unos cubitos de hielo que ríete tú del que hundió al Titanic, así como la existencia de los consabidos combos 'made in Capcom' llenos de luces y explosiones, y empezaréis a haceros una idea de la grandeza jugable de este título.

CON DOS DIMENSIONES BASTA

Aunque el concepto de juego de *Jo Jo's Bizarre Adventure* es bastante brillante y atractivo, si no estuviera apoyado por una realización técnica sobresaliente pasaría a engrosar la lista de mediocridades de Capcom como *Marvel vs. Capcom* o el infame *X-Men vs. Street Fighter*. Nos explicamos. La capacidad de gestión de sprites en 2D de nuestra PlayStation es bastante... limitada. Es por ello que nos ha sorprendido sobremanera ver en vida -de la Play- hasta cuatro luchadores

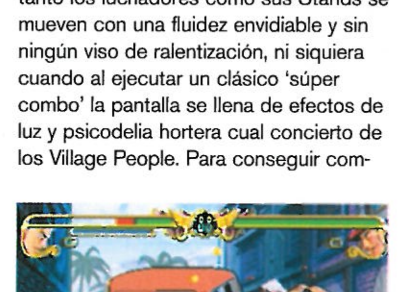




simultáneos en pantalla en un beat'em-up de estas características. Y además Jo Jo's consigue esto y con nota, ya que tanto los luchadores como sus Stands se mueven con una fluidez envidiable y sin ningún viso de ralentización, ni siquiera cuando al ejecutar un clásico 'súper combo' la pantalla se llena de efectos de luz y psicodelia hortera cual concierto de los Village People. Para conseguir com-



Izquierda: Parecía que el perro tenía las de ganar, pero el urraco ha traído a su primo de zumosol del parque de Doñana.







Abuelooo... ya le dije que no tomara tanta viagra, que al final acabaría pareciendo un pulpo.



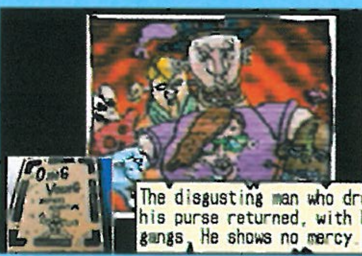


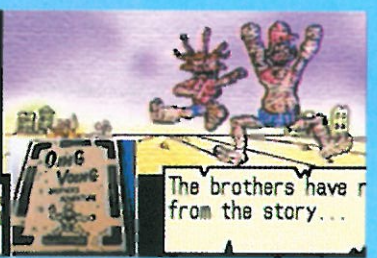
primir en 2 megas de RAM la ingente cantidad de información de estos gráficos en 2D, se ha tenido que sacrificar gran parte de la definición de los Stands. Al contrario que en la recreativa del mismo nombre o en la versión para Dreamcast, estos espirituales luchadores son de un único color (con alguna sombra aplicada aquí y allá para no dar la sensación de estar manejando un monigote de papel), sin detalles realmente destacables y algunos de ellos bastante pixelados. Pero al fin y al cabo, éste no es un precio demasiado alto a cambio de poder tener bajo nuestros mandos, por fin, cuatro luchadores.

Definitivamente, estamos seguros de que estamos ante el último gran beat'em-up en dos dimensiones para nuestra PlayStation. Luchadores aberrantes, humor desmadrado 100% nipón, jugabilidad extraída directamente de la recreativa y uno de los modos Historia más originales que se hayan visto en un beat'em-up: *Jo Jo's Bizarre Adventure* es un título de referencia obligada para todos los que gusten de este tipo de títulos pero estarían dispuestos a pagarles unas merecidas vacaciones a Ryu y compañía con tal de perderlos de vista durante una temporada.

DOS TONTOS MUY TONTOS

El máximo exponente del caricaturesco humor reinante en *Jo Jo's* es el capítulo 19 del modo Historia. Hasta entonces habrás disparado contra monos aficionados a la lectura, peleado contra muñecos psicópatas y esquivado anti-cuerpos humanos, pero cuando de repente veas que los dibujos se transforman en garabatos a medio camino entre Beavis&Butthead de parvulario y pesadilla de mañana de domingo con resaca, sabrás que el ABSURDO ha tocado techo. El episodio narra las aventuras de dos hermanos, Oing y Voing, quienes gracias a un libro que permite leer el futuro intentan envenenar a Jo Jo, pero su perro Iggy consigue salvarle a tiempo y... Bueno, por el bien de vuestra salud mental, no desvelaremos el resto de la historia. Si alguien se atreve, que lo juegue.





EN FIN...

ARRIBA
- INCREÍBLE MODO HISTORIA
- ¡4 LUCHADORES EN PANTALLA!
- AMBIENTACIÓN Y PERSONAJES CARCAJEANTES

ABAJO
- ALGUNA PIXELACIÓN QUE OTRA
- ALGUNOS LUCHADORES ESTÁN DESCOMPENSADOS

PUNTUACIÓN

	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	5
GLOBAL	

FEAR EFFECT



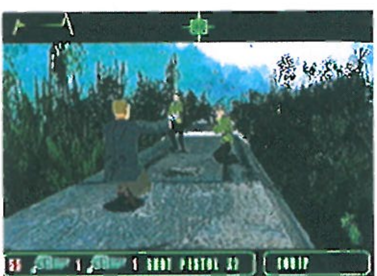


"Cuando en el cuartel me dijeron que en la guerra había mucha 'carne de cañón' no me imaginaba esto."

HANA Y SUS MERCENARIOS

¡RECOMENDADO!
GÉNERO: AVENTURA
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: KRONOS
EDITOR: EIDOS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PRECIO: 8.990 PESETAS







En el género de las aventuras de PlayStation sólo unos pocos títulos son lo suficientemente envolventes y absorbentes como para invitar al jugador a finalizarlo de una larguísima sentada. *Fear Effect*, pese a no ser un juego perfecto, puede vanagloriarse de pertenecer a este selecto club de juegos formado por los *Resident Evil* y *Metal Gear Solid*, en los que la curiosidad por saber qué nuevo giro tomará el argumento hace que musitemos esa frase que se repite como un disco rallado: "cinco minutos más, mamá, y lo apago".

Lo más destacable de esta creación de Kronos es el espíritu 100% cinematográfico que desprende. La ambientación es digna del mejor *thriller* de ciencia ficción (o lo que es lo mismo: *Blade Runner*), la planificación de las secuencias de acción es digna de John Woo, el punto de vista de la historia cambia constantemente de un personaje a otro, el *score* musical acompaña perfectamente a las imágenes, el guión da giros inesperados para mantener el interés, la protagonista tiene escenas picantes totalmente gratuitas...

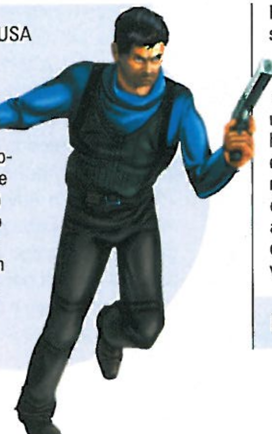
Como no podía ser de otra manera en un juego que bebe de tantas fuentes fílmicas, la realización gráfica es uno de los puntos fuertes de *Fear Effect*. Los personajes poligonales están excelentemente diseñados, con un toque de dibujos manga que les da cierta originalidad. Respecto a los escenarios, tal como dijimos el mes pasado, son fondos prerrenderizados no estáticos: un bucle de *Full Motion Video* se proyecta una y otra vez bajo los personajes poligonales. Este sistema es como la saga peliculera de *Depredador*: tiene una parte buena y otra bastante chusquera. Lo bueno es

TODO POR LA PASTA

Fear Effect cuenta el oscuro periplo que viven tres mercenarios que buscan a la adolescente Wee Ming Lam, para devolverla al lado de su rico padre y cobrar una recompensa. Al igual que algunos candidatos a las elecciones rusas, los personajes del juego tienen un pasado turbio, misterioso y teñido de sangre.

ROYCE GLAS \ Edad: 34 \ Origen: Pacifica, California, USA

Antes de ser mercenario, Royce Glas era un militar del ejército americano (con esa mandíbula de acero cubierta por una barba capaz de limar los piños de Terminator, ¿qué os esperábais? ¿Un antiguo astrofísico nuclear?). Actualmente es una pistola de alquiler que actúa al margen de la ley con el objetivo de conseguir algo de dinero para llenar el depósito del coche (como el precio de la gasolina siga así, nosotros seremos los siguientes en coger un arma). Ante sus compañeros se muestra como un hombre duro, estoico, sin miedo a nada y que nunca da su brazo a torcer.



Hana tiene sangre china y francesa en sus venas, cosa que le da un encanto especial del que carecen sus dos compañeros, cuyas facciones son tan exóticas como un McPollo. Tuvo un amargo pasado, ya que creció huérfana y luego trabajó en un antro de dudosa reputación llevando menos ropa que Lauren Postigo cuando se casó por el rito massai. Es por ello que ahora se muestra distante con los desconocidos (¡a ver si os creéis que va a disparar al primero que pasa!).

HANA TSU-VANCHEL \ Edad: 24 \ Origen: Provincia de Shan Xi

que todas las estancias tienen vida propia: luces y sombras que se mueven a través de la ventana, maquinaria en funcionamiento, plataformas que suben y bajan... Lo malo es que el "empalme" que se produce entre el principio y el final del bucle de vídeo da más la nota que Copito de Nieve utilizando *Grecian 2000*. De esta manera veremos cómo periódicamente a los fondos les entra un calambre momentáneo, en el que todo se paraliza durante unas décimas de segundo (de manera parecida a los procesos mentales del redactor "calambrus cerebelicus" Seed, pero a mucha menor escala).

Las numerosísimas secuencias de vídeo narrativas (ocupan la mayor parte de los 4 CDs del juego) que van hilvanando la magistral historia son de una gran calidad, pero cuentan con el pequeño hándicap de que los personajes son un poco cuadradotes. Esto se debe seguramente a que los programadores han intentado que los "actores" mantengan el mismo aspecto cuando pasan de ser figuras en tiempo real a aparecer en secuencias pregrabadas. Aunque quizá este planteamiento le



reste algo de espectacularidad a *Fear Effect*, consigue que todo el juego mantenga la misma coherencia gráfica.

JUEGO Y LIBERTAD

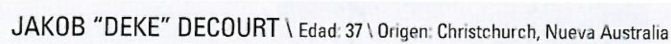
Aunque en este título el tipo de control de los personajes es bastante parecido a los del género de survival horror, la libertad de exploración está mucho más restringida que en, por ejemplo, *Silent Hill*. De hecho, muchas veces da la impresión de que el jugador simplemente debe salvar los diferentes obstáculos que hay entre dos secuencias de vídeo. La verdad es que, a pesar de que hayan diferentes finales según nuestro comportamiento en la última parte del juego, una vez acabado no





Izquierda: Si ésta fuera la nueva cúpula directiva del PSOE otro gallo les cantaría en las elecciones...





JAKOB "DEKE" DECOURT \ Edad: 37 \ Origen: Christchurch, Nueva Australia

Este es el más sanguinario de los tres mercenarios de Fear Effect. Puede que no haya sido entrenado profesionalmente como su amigo Glas, pero Deke es un aplicado autodidacta del asesinato que ama su trabajo pero que, al igual que Anelka, aún ama más el dinero. En el infierno le esperan sus víctimas para hacerle comprender que eso de ir operando de apendicitis a la gente con cartuchos del 45 sin anestesia ni nada está muy feo, y que ya puestos podría haber utilizado la pistola para depilarse los pelillos de la nariz en vez de disparar a los demás.



La hija del ricachón señor Lam tiene más peligro que un vitorino en un congreso de casacas rojas de la Policía Montada del Canadá. Wee Ming Lam es la auténtica clave de la historia de *Fear Effect*, ya que las fuerzas del averno parecen sumamente interesadas en tenerla bajo control. Para dar un tono de misterio y no desvelar demasiadas cosas del argumento, sólo os diremos que salpicarla con sangre humana tiene peores consecuencias que invitar a un Gremlin a polvorones después de las campanadas de fin de año.

WEE MING LAM \ Edad: No se sabe (16 primaveras a ojo). \ Origen: Desconocido

¡CONTENIDO ADULTO!

Aunque no se vea nada demasiado explícito *Fear Effect* ofrece algunas de las escenas con más destape de píxeles de la historia de PlayStation. Especialmente sugerentes son algunas de las secuencias que transcurren en un sospechoso local oriental (dentro está lleno de mujeres en bikini, matones y habitaciones con camas... Hmmm, una cosa es segura: este juego no lo ha hecho el guionista de *La Casa de la Pradera*). Lo que sí que es totalmente explícito es el contenido violento del juego: miembros amputados, cabezas abiertas y chorros de sangre abundan como los pelos en la moqueta del hombre-lobo. Este juego pude poner los pelos como escarpias. Manténgase alejado de los niños.





dan muchas ganas de volver a empezar una partida a causa de esta linealidad. Por suerte los continuos tiroteos, los duros *final bosses* y los puzzles con dificultad "alaridos de desesperación en la noche" hacen que al menos la primera experiencia con *Fear Effect* sea plenamente satisfactoria.

También cabe señalar un par de detalles que, pese a no ser demasiado importantes, pueden acabar con los nervios de un filete de carne de a duro. El primero es el lioso sistema de inventario que nos obliga a trastear entre nuestras armas mientras la acción continúa su curso en la pantalla. Os aseguramos que intentar cambiar de arma mientras tres enemigos insisten en ventilar nuestro cuerpo haciendo agujeros en la epidermis puede ser desquiciante. El otro elemento irritante son las pruebas del tipo "cruza un suelo pisando las baldosas correctas o la espicharás", que provocan indefectiblemente una docena de muertes seguidas con sus correspondientes tiempos de carga.

A modo de anécdotas os diremos que los personajes no tienen barra de energía sino un 'miedómetro' que indica su nivel de desesperación, y que para grabar deberás encontrar lugares donde tu teléfono móvil tenga cobertura. Teniendo en cuenta que los puntos de grabación son más bien escasos, sospechamos que los aparatos de los protagonistas son como el grupo de canto gregoriano de los monjes de Silos: no tienen batería (esta tontería de frase nos hace pensar cosas como "ojalá hubiéramos faltado a clase el día que explicaron lo de las palabras polisémicas").

Para finalizar queremos dejar claro que este no es una aventura de terror aunque aparezcan unos cuantos demonios y algunos hectolitros de sangre. En *Fear Effect* "tan sólo" encontraréis acción a raudales, un guión enrevesado plagado de escenas fuertes, subtítulos en castellano para no perderos nada de la historia y un despliegue audiovisual digno de *Hollywood*. ¡Hazte con dinero en *effectivo* y ve a por él!



El prota siempre tiene la pistola impoluta porque la limpia con Glas-ex.

"Ya te dije que te pusieras la gorra para segar, compañero, porque aquí en verano pega un soleteee..."





-El Prota: Te voy a dar *pal* pelo mafiosi... ¡leches!, ¿qué pinta en esta escena una *peazo* chati?
-Director: ¡Cooorten! A ver, que se persone ante mí el guionista que trabajó en Instinto Básicooo...

EN FIN...

ARRIBA

- EL GUIÓN
- ESCENAS ADULTAS
- PUZZLES COMPLICADOS

ABAJO

- DEMASIADO LINEAL
- LOS "PARONES" EN LOS FONDOS
- INVENTARIO IRRITANTE

PUNTUACIÓN

	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	4,5
GLOBAL	



DreamPLANET
AMOR A PRIMERA VISTA
TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION
NBA 2000
PURO ESPECTÁCULO
READY 2 RUMBLE
GUÍA COMPLETA PARA DEJAR KO A TUS OPONENTES
REPORTAJE ESPECIAL
LOS JUEGOS DEL MILENIO
REGALO 2 POSTERS XL

PLANET STATION y **GameSHOP**

TE INVITAN A PARTICIPAR EN EL SORTEO DE 10 EJEMPLARES DE

MEDIEVIL 2

ENCUENTRA LAS 7 DIFERENCIAS ENTRE ESTAS DOS IMÁGENES

SI OS MORÍS POR LOS HUESOS DE SIR DANIEL FORTESQUE, SÓLO TENÉIS QUE ENCONTRAR LAS SUTILES VARIACIONES QUE HAY ENTRE ESTAS DOS IMÁGENES Y MEDIEVIL 2 ESTARÁ AL ALCANCE DE VUESTROS METACARPIOS.

CONCURSO MEDIEVIL 2 PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM C/ JOVENTUT, 19 08830 SANT BOI DE LLOBREGAT



Nombre

Dirección

Teléfono

CONCURSO MEDIEVIL 2
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
C/ JOVENTUT, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT

BASES DEL CONCURSO

> Aceptar las bases del concurso.
> No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
> Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
> El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
> Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 3 de junio en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 21 de *PlanetStation*.

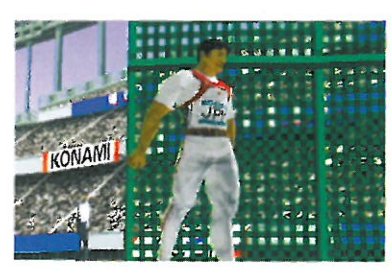
ALBACETE: Pérez Galdós, 32, Bajo. 02003 Albacete. Tlf. 967 50 52 26 **ALICANTE**: Pardo Gimeno, 8.03007 Alicante. Tlf. 96 552 70 50 **ALICANTE**: Avda. de la Libertad, 28. 03206 Elche - Alicante. Tlf. 96 666 05 53 **ALICANTE**: Virgen de los desamparados, 76. 03660 Novelda - Alicante. Tlf. 96 560 78 38 **BADAJOZ**: Avda. Antonio Chacón, 4. 06300 Zafra - Badajoz. Tlf. 924 55 52 22 **BARCELONA**: Santiago Rusiñol, 31 - Bajos. 08870 Sitges - Barcelona. Tlf. 93 894 20 01 **BARCELONA**: Boulevard Diana Escolapis, 12-Loc. 1B. 08800 Vilanova i la Geltrú - Barcelona. Tlf. 93 841 38 99 **CÁDIZ**: Benjumeda, 18. 11003 Cádiz. Tlf. 956 22 04 00. **GIRONA**: Rutila, 43. 17007 Girona. Tlf. 972 41 09 34 **LLEIDA**: Unió, 16. 25002 - Lleida. Tlf. 973 26 40 77 **MADRID**: La del Manojo de Rosas, 95Ciudad de las Rosas. 28021 Madrid. Tlf. 91 723 74 28 **MÁLAGA**: Trapiche, Local 5. 29600 Marbella - Málaga. Tlf. 95 282 25 01 **MURCIA**: Avda. Juan Carlos I, 41, Residencial San Mateo. 30600 Lorca - Murcia. Tlf. 968 40 71 46 **SAN SEBASTIÁN**: Trueba, 13. 02001 San Sebastián - Guipúzcoa Tlf. 943 32 79 49 **TARRAGONA**: Mare Molas, 25 Bajo. 43202 Reus - Tarragona. Tlf. 977 33 83 42 **VALENCIA**: Gran Vía Marqués de Turia, 64. 46005 Valencia. Tlf. 96 333 43 90 **VIZCAYA**: General Eraso, 8. 48014 Deusto - Bilbao. Tlf. 94 447 87 75

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD 2000

12 PRUEBAS SIN PIEDAD

GÉNERO: DEPORTIVO
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: KONAMI
EDITOR: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PRECIO: 9.490 PESESTAS







Que quede claro desde el principio: el prometedor "2000" que luce este *International Track And Field* sólo ha servido para renovar su apariencia estética. La jugabilidad y la mecánica de este título sigue siendo la misma desde los primeros *Hyper Sports* de Konami, que aparecieron en la época en la que las plataformas de 8 bits y la exhibiciones de *break dance* dominaban la tierra.

Por si alguien no ha tenido oportunidad de echarse una partidilla en este tipo de juegos, aclararemos que en este "simulador" la premisa básica es transmitir al jugador el sufrimiento físico y la tensión del deporte de alta competición. Para ello, en la mayoría de pruebas se obliga a un jugador a pulsar un botón en la fracción de segundo precisa y, sobre todo, a aporrear el mando lo más rápidamente posible. Con este sofisticado método de control lo que se consigue es que al cabo de un cuarto de hora el usuario esté sudando más que Jesús Gil haciendo flexiones durante una inspección fiscal. Al cabo de una agotadora semana el orgulloso comprador de *International Track And Field 2000* lucirá unos voluminosos antebrazos *popeyiles* que despertarán la admiración del sexo opuesto.

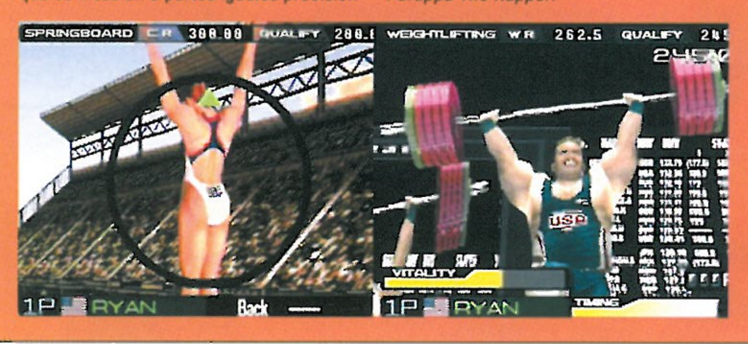




Con la subida espectacular del precio de la gasolina, la Benemérita ha tenido que facilitar un nuevo tipo de transporte a sus parejas de guardias.

SE IMPONE UNA RENOVACIÓN

La nueva edición de Track And Field incluye 12 pruebas, cuatro de las cuales ya aparecieron en la primera parte publicada en PlayStation (100 metros lisos, salto de pértiga, lanzamiento de jabalina y lanzamiento de martillo). Entre las nuevas pruebas, como no, encontramos los clásicos machaca-callos como los 50 metros de natación estilo libre y las dos pruebas sobre bicicleta en un velódromo (1km y sprint). Algo más sofisticada es la divertida prueba de levantamiento de peso en la que se mezclan a partes iguales precisión y velocidad dactilar. En la misma onda está el salto de trampolín aunque, por alguna razón que no sabemos explicar, se hace más aburrida que la Vuelta Ciclista a España en Ciclostatic. La prueba de canoa se basa también en la pulsación de botones pero, para variar, aquí es más importante llevar un ritmo acompasado que hacer salir humo del pad. La prueba "rara" sin duda es el salto de potro en la que deberemos introducir una secuencia justo antes del salto un poco al estilo *Parappa The Rapper.*





International Track And Field 2000 es uno de esos juegos que el usuario odia o ama según si se adapta o no a su primitivo estilo de juego. Nosotros sólo podemos decir que Konami ha conseguido dotar al título de unos notables gráficos que ambientan a la perfección las pruebas y que su modo multijugador para cuatro personasproporcionará diversión a largo plazo para aquellos que tengan un grupo nutrido de amigos (no como Drako, que despierta menos simpatías que Anelka en la directiva del Madrid).

EN FIN...

ARRIBA
- UN CLÁSICO RENOVADO
- GRÁFICOS DEL AÑO 2000
- EL MODO MULTIJUGADOR

ABAJO
- PREPARA LAS TIRITAS PARA LOS DEDOS
- EL SALTO DE TRAMPOLÍN
- SI NO TIENES UN PAD RESISTENTE...

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	4

GLOBAL: ●●●●

GEKIDO

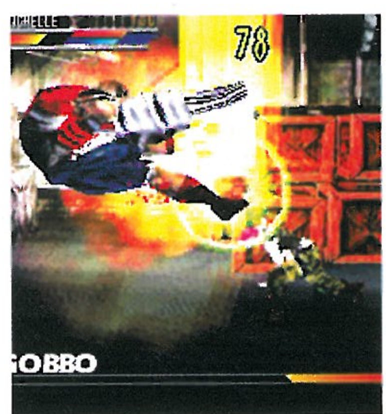
LA CALLE ES MÍA

GÉNERO: BEAT'EM-UP
IDIOMA: EN CASTELLANO
DESARROLLADOR: NAPS ARTS
EDITOR: INTERPLAY
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
PRECIO: POR DETERMINAR

Cuando parecía que viejos clásicos del beat'em-up barriobajero como *Final Fight* o *Streets of Rage* se iban a quedar sin una atractiva traslación a los 32 bits de la PlayStation (véase sino la tristísima segunda parte del aceptable *Fighting Force*), Interplay ha decidido intentar paliar esta carencia. *Gekido* supone una correcta y divertida adaptación a las 3D de la ambientación macarra y la trepidante jugabilidad de esos juegos que te permitían convertirte en un rudo héroe callejero repleto de músculos y con más chulería que Raphael bailando un chotis. En este caso tenemos a nuestra disposición a tres señores y una señora más duros que un disco doble de Rosendo con la misión de limpiar las calles de la presencia de gamberros y matones que tienen la irritante manía de intentar partirnos la cara sin mediar palabra. A lo largo de 15 fases situadas en diferentes barrios y localizaciones de la típica ciudad decadente del futuro deberemos ir desentrañando el misterio de un extraño virus artificial que está haciendo estragos en la población cual epidemia de chistes chiquitiles en la Redacción de PlanetStation.











"Cuando te comenté que era un hacha luchando, no lo dije para que me utilizaras para partir maderos."

AL RICO COMBO

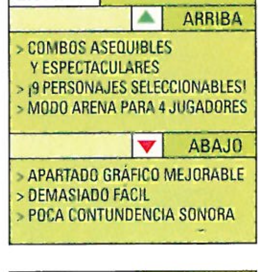
Desde luego la originalidad no es el punto fuerte de este juego, pero aún manteniendo al pie de la letra las características básicas del beat'em-up de scroll lateral el título presenta ciertas innovaciones. La más destacada es la posibilidad de que cada personaje aprenda una serie de combos personales e intransferibles conforme vamos dándole leña a los facineriosos que se nos pongan por delante. Asimismo, podremos lanzar cualquier elemento del mobiliario urbano sobre la cabeza de los malos: desde un neumático tamaño "cintura de Pavarotti" hasta un coche mal aparcado o un señor al que hayamos dejado groggy por momentos. Y como regalo-sorpresa, cinco de los final bosses que nos encontremos pasarán a formar parte de la cuadrilla de personajes disponibles una vez les hagamos besar el asfalto.

Ciertamente este título presenta unos gráficos poco sólidos y con una definición algo chusca, y su bajo nivel de dificultad y pobres rutinas de ataque enemigas rebajan bastante la tensión del juego. Pero la gran facilidad con la que podemos encadenar múltiples golpes y ataques y el tono casposo de película de serie Z *made in Hong Kong* de personajes y escenarios pueden dejar satisfechos a los que aún recuerden las andanzas de Mike Haggar y compañía.

CUATRO MEJOR QUE UNO

Además de la aventura propiamente dicha *Gekido* incorpora 5 modos más de lucha entre los que destaca el modo arena. En él lucharemos cara a cara en un escenario tridimensional similar al *Power Stone* de Dreamcast, aunque con unos gráficos mucho más rústicos. Lo mejor del caso es que, vía multitap, hasta cuatro jugadores simultáneos podrán seleccionar a uno de los 9 luchadores disponible para repartir castañas al por mayor.





EN FIN...

ARRIBA
- COMBOS ASEQUIBLES Y ESPECTACULARES
- ¡9 PERSONAJES SELECCIONABLES!
- MODO ARENA PARA 4 JUGADORES

ABAJO
- APARTADO GRÁFICO MEJORABLE
- DEMASIADO FÁCIL
- POCA CONTUNDENCIA SONORA

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3,5

GLOBAL





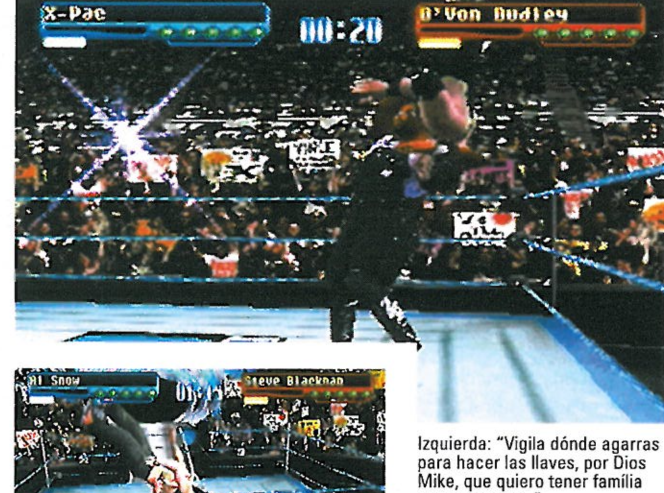
EL *WRESTLING* ES ASÍ

WWF SMACKDOWN!

¡RECOMENDADO!
GÉNERO: BEAT'EM-UP
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: YUKES
EDITOR: THQ
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PRECIO: POR DETERMINAR









Los americanos encuentran en el *wrestling*, esa curiosa mezcla entre espectáculo cutre-circense y desfile de cachas mamporreros con modelitos de Paco Clavel, gran parte del sentido de sus vidas (sólo hay que ver qué bien se lo pasan viendo los "combates" de pacotilla o disfrutándolos en su consola). Aunque en nuestro país hace tiempo que la fiebre por este 'deporte' pasó, las compañías continúan inundando el mercado español de mediocres juegos basados en el wrestling. Pero a pesar de contar con muchos precedentes en forma de birrias jugables, hemos de reconocer que este *WWF Smackdown!* nos ha sorprendido gratamente. Para empezar, y en contra de lo habitual en esta clase de títulos, el aspecto técnico del juego es notable. Los luchadores tienen un tamaño considerable y están bien definidos, las animaciones son bastante realistas (hay rodillazos y codazos que parecen sacados de un duelo Holybear-Drako por el sofá de la Redacción en una noche de cierre) y aunque lleguen a armarse unos barullos considerables en el ring las ralentizaciones brillan por su ausencia. Este buen nivel técnico tiene su continuación en el apartado jugable, ya que es muy fácil ejecutar los diferentes golpes y presas de cada tarugo y el desarrollo de los combates es fluido y bastante rápido.

Izquierda: "Vigila dónde agarras para hacer las llaves, por Dios Mike, que quiero tener família numerosaaaa...".



ESTO ES UN SHOW

El título de THQ incorpora además cómicos detalles de 'realismo': los luchadores muestran su dolor cuando reciben un golpe en las partes más vulnerables de su anatomía, abandonan el ring si se ven más acabados que Juanito Valderrama arrancándose por bulerías y se pegan sus charlas de colegas o sus piños de patio de colegio entre combate y combate. Y al largo menú de modos de lucha propio de este tipo de juegos se añaden originales opciones como poder manejar a los mánagers de los luchadores y repartir unas cuantas tortas disimuladamente o convertirnos en el árbitro del combate con licencia para aplicar el reglamento a nuestro gusto. Algunos detalles de este juego, como su pobre apartado sonoro (los luchadores no sueltan los típicos gritos bestias de rigor, la música se repite más que una canción de Perales y sobre todo ¡no hay comentaristas!), así como el farragoso editor de luchadores podrían haber sido mejorados. Pero a pesar de todo ello, este divertido *WWF Smackdown!* se presenta como el mejor de todos los juegos de wrestling (corre a hacerte con él si eres aficionado al tema) que hemos visto por aquí.



"¡No! ¡La llave de la Caidita de Roma no!"

PERMÍTANME QUE ME PRESENTE

Uno de los momentos más alucinantes del juego es la presentación al más puro estilo americano de cada uno de los 38 luchadores y luchadoras que conforman la cuadrilla de estrellas del *wrestling* de este título. El grado de vacilada, esperpento y horterez de las imágenes en vídeo que acompañan a la figura poligonal del héroe o heroína del ring es muy recomendable para los fans del humor casposo *made in* USA.



EN FIN...

ARRIBA
> NIVEL TÉCNICO NOTABLE
> DIVERSIÓN Y JUGABILIDAD
> TOQUES ORIGINALES

ABAJO
> APARTADO SONORO POCO ESPECTACULAR
> EDITOR DE LUCHADORES LIOSO
> EL WRESTLING ES MINORITARIO EN NUESTRO PAÍS

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	4

GLOBAL: ●●●●

MÁSTER EN REPARTO DE MAMPORROS

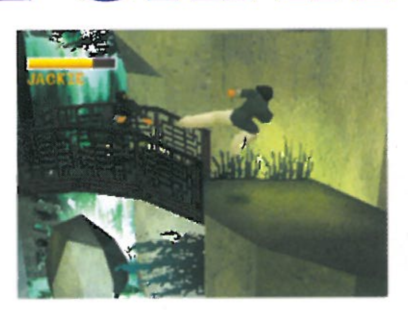
JACKIE CHAN STUNT MASTER

GÉNERO: ARCADE
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: RADICAL ENTERTAINMENT
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: POR DETERMINAR

La comedia de acción *made in* Hong Kong tiene un nombre, Jackie, y un apellido, Chan. Este auténtico rey de los videoclubs imprime a sus películas un sello humorístico inconfundible con coreografías de combate pletóricas de ritmo. Gente tan diversa como Tarantino, el Bruce Willis de las "junglas" o Spielberg han reconocido su influencia (los fans más acérrimos siguen sosteniendo que *Indiana Jones y la Última Cruzada* se inspira descaradamente en su film *La armadura de Dios*).

Jackie, especie de reverso cachondo de Bruce Lee, es la pesadilla del gremio de los especialistas cinematográficos (el hombre está un poco mayor pero sigue fiel a su lema "a-mi-no-me-dobla-nadie"). En su primera incursión en Playstation recupera el concepto de beat'em-up clásico que dio para otras plataformas joyas como *Double Dragon*, *Golden Axe* o *Final Fight*.

Una vibrante intro con el careto de Chan digitalizado nos sirve para saber que debemos salvar al venerable abuelo del prota, raptado por una malísima organización interesada en una reliquia del templo de Shaolín. Nuestro héroe abandonará temporalmente su honrado curro de repartidor en la empresa de paquetería familiar para adentrarse en la procelosa Chinatown en busca del anciano y de paso repartir, cómo no, toneladas de "galletas".







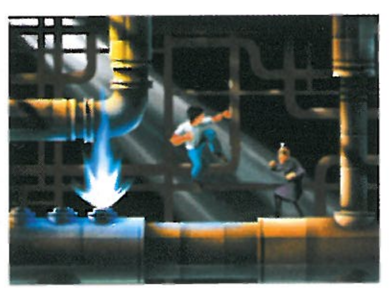


EN FORMA CON JACKIE

A pesar de estar algo fondón, el Jackie videojueguil se mueve con una soltura juvenil y da más leña que un defensa central de regional preferente. Todo el repertorio de puñetazos, patadas y llaves se aprende enseguida y las animaciones son endiabladamente suaves. La típica voltereta tras escalar un trecho de pared, posibilidad de encaramarse a alturas superiores, giros en el suelo en plan *breakdance*... libertad de movimientos en su máxima expresión, aunque unos cuantos sean sólo de cara a la galería.

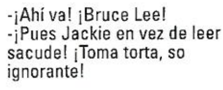
Los escenarios simplemente cumplen el expediente y los personajes, aunque no son ninguna virguería de la técnica, están diseñados de una manera simpática y se mueven con gran fluidez, decantando la balanza hacia el lado positivo. La dificultad radica más en la orientación que en los enemigos, bastante cortitos en su mayoría (como debe de ser para no ralentizar en exceso el avance). Las divertidas exclamaciones del vigoroso Jackie y el trepidante acompañamiento musical *chinaka* redondean un juego entretenidísimo con un atractivo aire retro.










-¡Ahí va! ¡Bruce Lee!
-¡Pues Jackie en vez de leer sacude! ¡Toma torta, so ignorante!



EN FIN...

ARRIBA
- UN PROTA MAJETE QUE ENGANCHA
- GÉNERO POCO TRILLADO
- DIVERTIDO APARTADO SONORO

ABAJO
- GRÁFICAMENTE ANTICUADO
- DESARROLLO ALGO REITERATIVO
- ¿DEMASIADO FÁCIL?

PUNTUACIÓN

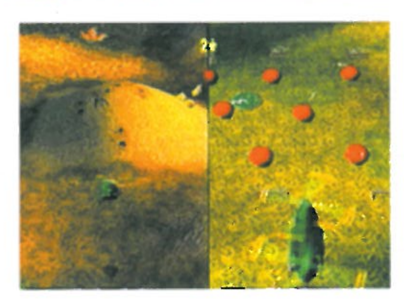
PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3,5

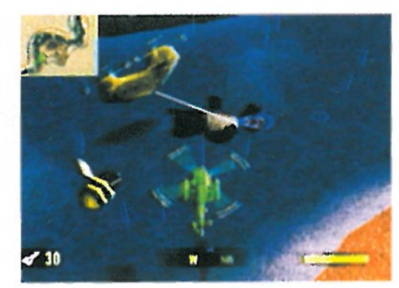
GLOBAL

LA CHAQUETA PLASTIFICADA

ARMY MEN AIR ATTACK

GÉNERO: SHOOT'EM-UP
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: 3DO
EDITOR: 3DO
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
PRECIO: 7.990 PESETAS

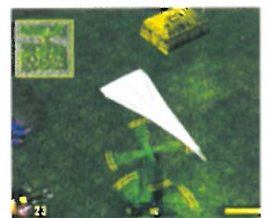


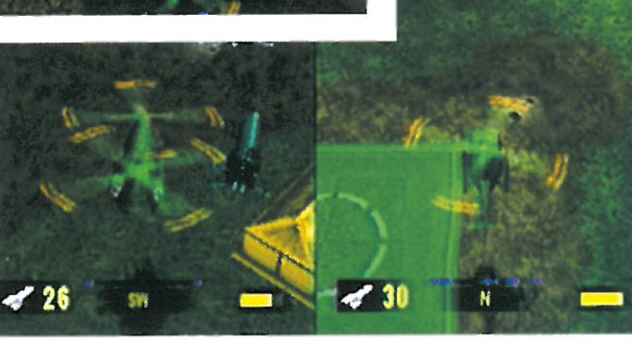












Estos helicopteros son tan pequeños que en vez de aterrizar sobre una "H" lo hacen sobre una "h".

La última incursión en territorio PlayStation de estos mercenarios recauchutados, *Army Men 3D*, sentó como un tiro a los sufridos usuarios de nuestra gris. A pesar de partir de una premisa divertida (controlar comandos de soldaditos de plástico) una parte técnica muy, muy floja y un control exasperante hundieron en el baúl de las mediocridades a este título. Por suerte, parece que los refuerzos aéreos han conseguido limpiar el buen nombre de sus colegas de regimiento con un shoot'em-up que cuenta con todo el sabor y la jugabilidad de los clásicos y además, una parte gráfica bastante correcta: *Army Men: Air Attack*.

EL TRUENO VERDE

Muchos recordaréis los títulos de la saga *Strike* (sobre todo por lo malos que llegaron a ser los últimos), en los cuales teníamos que cumplir una serie de misiones a bordo de un helicóptero en escenarios con perspectiva isométrica. Pues bien, si cogemos exactamente esta misma mecánica, y cambiamos el supuesto 'realismo' de las misiones y sus protagonistas por dos ejércitos de soldaditos de plástico fanáticos y algo desquiciados, obtenemos *Army Men: Air Attack*. Nuestros objetivos irán desde misiones de incursión y destrucción hasta rescates tras la líneas enemigas, pasando por defender nuestras bases tanto de los efectivos del ejército ocre como de hormigas, mariposas, abejas así como liberar escarabajos mutantes aprisionados por el enemigo (sí, habéis leído bien, no es que nuestro Cola Cao matutino estuviera adulterado). Precisamente esta disparatada ambientación es uno de los puntos fuertes del juego. Sobrevolaremos campos de batalla formados por manteles de pic-nic y demás elementos de la vida cotidiana, plagados de detalles como pisadas de botas, latas de refrescos, flores silvestres...

El adictivo desarrollo de *Air Attack* alcanza su máxima plenitud con el divertido modo a dos jugadores cooperativo, gracias al cual en esta redacción se han oído comentarios del tipo "Lleva la rosquilla a la base mientras yo te cubro" o "¡Vigila esa torreta, que las hormigas están abriendo fuego!". A todo ello lo acompaña una parte técnica más que correcta (el motor gráfico permite incluso que el modo para dos jugadores conserve casi el mismo aspecto y jugabilidad que el normal) y unos comentarios bastante hilarantes de nuestros copilotos y superiores. Con muchas misiones que sobrevolar, diversos helicópteros y copilotos, y una jugabilidad que consigue enganchar desde el primer momento, *Army Men: Air Attack* es un título bastante recomendable y que casi ha conseguido hacernos olvidar el mal trago que supuso la aparición de su antecesor.

TE ENGANCHARÁ

Una de las virtudes de nuestro artefacto volador es que, gracias a un eficaz gancho especial, podremos recoger toda suerte de objetos que haya desperdigados por suelo. Desde los inevitables power-ups hasta objetos cotidianos que harán la función de arma improvisada, como manzanas mordisqueadas, margaritas, muslos de pollo o latas de jamón dulce, e incluso científicos 'colgados' que tendremos que rescatar penderán de nuestra eficaz cuerda de recolectora.



EN FIN...

▲ ARRIBA
> ADICCIÓN POR LAS NUBES
> AMBIENTACIÓN HUMORÍSTICA
> EL MODO A DOS JUGADORES

▼ ABAJO
> PUEDE HACERSE REPETITIVO
> DIFICULTAD DESCOMPENSADA
> EL CAMPO DE VISIÓN PARA 2 JUGADORES

PUNTUACIÓN

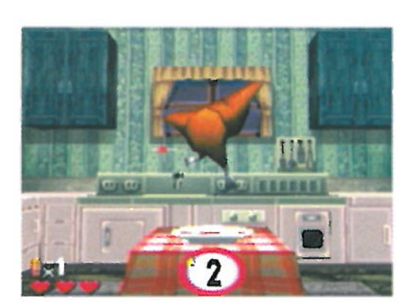
	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	4
GLOBAL	●●●●

GHOUL PANIC

DISPÁRAME A ESOS FANTASMAS

GÉNERO: SHOOT'EM-UP
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: NAMCO
EDITOR: NAMCO
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: POR DETERMINAR

¡Ha llegado la hora de quitarle el polvo y hacer que nuestra pistola de luz vuelva a brillar! Evidentemente, esta euforia no puede deberse a otro motivo que no sea un nuevo lanzamiento de Namco para su pistola GunCon, para que nuevamente podamos utilizar nuestro dedo índice para algo más que realizar introspecciones nasales. Y además, en esta ocasión estamos ante un título magnífico, que retoma la estética y la mecánica de su último gran éxito en este género, *Point Blank 2,* y la mejora para conseguir *Ghoul Panic*, un juego de compra obligada para aquellos poseedores de una GunCon. (Bueno, teniendo en cuenta la limitada cantidad de juegos de pistola que salen, todos ellos son de compra obligada si queremos amortizar este periférico más allá de utilizarlo como complemento para el disfraz de vaquero en Carnaval.).















GATOS Y GATILLOS

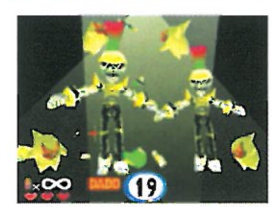
La historia de *Ghoul Panic* nos presenta a un par de adolescentes que, cual cacos de baja estofa, se cuelan en una tétrica mansión que parece sacada del 'Tren de la bruja' de la feria rural de Cutrillos de Abajo. Como castigo por su intrusión, la dueña de la casa los transforma en gatos bípedos gigantes armados con pistolas (¡viva el surrealismo japonés, amigos!). A partir de aquí, la única manera para recuperar su aspecto original antes de convertirse en miembros honoríficos del club Whiskas es enfrentarse a tiro limpio a la multitud de fantasmas que pululan a sus anchas por el edificio.

El conseguido modo Historia nos sitúa en la segunda planta de la mansión, donde deberemos conseguir llaves que nos franqueen el paso a la siguiente planta así como objetos (gafas para ver objetos invisibles, máscaras japonesas o vidas extra) imprescindibles para continuar nuestra aventura. Todo esto lo obtendremos detrás de las puertas de la casa, previo requisito de acabarnos uno de los múltiples e hilarantes minijuegos que nos propone *Ghoul Panic*. Desde quitarle las pulgas una a una a un gato hasta disparar a un pollo asado poseído, pasando por acabar con fantasmas invisibles mirando su reflejo o evitar que unos fantasmas ígneos tuesten a un minino agarrado a unas cuerdas. Aunque estas 'pruebas' no son tan imaginativas como las de *Point Blank 2* (casi todas consisten en acabar con un número determinado de fantasmas en un tiempo límite) todas ellas conseguirán arrancarte una sonrisa y picarte para intentar superar tu puntuación. En lo que sin duda supera a *Point Blank 2* (aparte del modo Historia) es en el apartado técnico, ya que esta vez tanto los entornos como los personajes son enteramente poligonales, que a pesar de no contar con demasiados detalles, se mueven con una fluidez envidiable. Añadidle a todo ello tres modos de juego más en el que dos jugadores pueden medirse a tiro limpio, una jugabilidad y un *feeling* 100% de recreativa y sobre todo mucho humor nipón, y obtendréis un juego imprescindible para amantes del disparo disparatado.



La redacción de Planet, bajando de camino a casa.





Por mucho que digan... ¡el *punk* no ha muerto!

EN FIN...

ARRIBA
> MODO HISTORIA GENIAL
> AMBIENTACIÓN DELIRANTE
> ADICCIÓN A TIROS

ABAJO
> PRUEBAS BASTANTE PARECIDAS
> SI NO TE GUSTÓ POINT BLANK...

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	4,5
GLOBAL	

F1 2000

EA VA AL CIRCO... DE LA F1

GÉNERO: CONDUCCIÓN
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: EA
EDITOR: EA
DISTRIBUIDOR: EA
PRECIO: 7.990 PESETAS

Electronic Arts se ha tomado bastante tiempo para desarrollar su versión de la Fórmula 1 (lo más parecido que hizo fue el sosete *Andretti Racing*) pero valió la pena esperar. *F1 2000* puede convertirse en el simulador de referencia dentro de un género saturadísimo... y quién sabe si también el último, ante la inminente jubilación de nuestra idolatrada gris.

El gigante canadiense juega bien sus bazas: la proverbial seriedad estadística marca de la casa, con escuderías actualizadas (incluyendo las debutantes Jaguar y Williams-BMW) así como el nuevo circuito de Indianápolis. Además, el lanzamiento es más que oportuno, ya que coincide con el inicio del Mundial.

QUEMANDO GOMAS

Unos pulcros menús posibilitan la elección de neumáticos, modificar la aerodinámica del coche, programar las entradas en boxes y ajustar un sinfín de parámetros más. Una vez en el asfalto, encontraremos un control de lo más intuitivo. El entorno contribuye a ponernos en la piel del piloto, con espléndidos reflejos en la carrocería, brutales llamaradas de los tubos de escape, helicópteros sobrevolando el circuito... Las carreras están salpicadas de imprevistos como coches que rompen su motor delante nuestro y pejigueros comisarios empeñados en sancionarnos continuamente. Desde boxes, nuestro ingeniero nos informa eficazmente de las incidencias. EA ha dado en el clavo al descartar la tediosa narración de turno y cambiarlo por este dicharachero hombre en boxes, un máster en psicología capaz de cantar "¡Estás alcanzando al coche de delante!", cuando en realidad lo tienes a 35 segundos.

Los tres niveles de dificultad permiten elegir hasta qué punto queremos complicarnos la vida. En modo Fácil no hay diferencias de mecánica y está tirado hacer campeón a Gené con su humilde Minardi, debido sobre todo a que nuestro vehículo parece recién salido de *Destruction Derby* y permite embestir como un Mihura. Conviene desactivar la opción de daños interactivos si no queremos hacer de los boxes nuestra segunda casa, ya que la sensibilidad de nuestro alerón delantero es mayor que la de un lector compulsivo de novela rosa.

Incomprensibles fallos de testeo restan algunas décimas al conjunto. Por ejemplo, si te arrimas excesivamente a alguna valla del circuito de Mónaco, el coche desaparece como preso de una abducción (juramos no haber bebido). Tanto el engorroso y omnipresente efecto pop-up así como los vehículos (que andan muy justitos de polígonos) chirrían un poco. Pero con una vertiginosa conducción, menos severa que la del Psygnosis y su *Formula 1 99*, coloca a *F1 2000* en la *pole*.



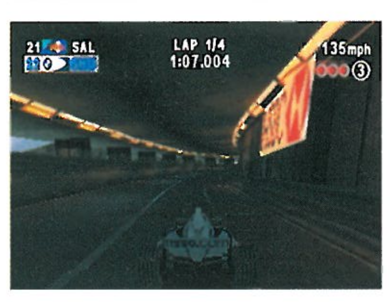








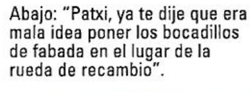











Abajo: "Patxi, ya te dije que era mala idea poner los bocadillos de fabada en el lugar de la rueda de recambio".







EN FIN...

ARRIBA
- LA FÓRMULA 1 NUNCA FUE TAN ADICTIVA
- INMEJORABLES EFECTOS DE LUZ
- EL LOCUTOR HA MUERTO... VIVA EL INGENIERO!!

ABAJO
- CONDUCCIÓN POCO REALISTA
- ALGÚN ERROR GRAVE A NIVEL GRÁFICO
- PSYGNOSIS TIENE AÚN MUCHO QUE DECIR

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	3,5

GLOBAL: ●●●●

FIGHTER MAKER

HÁGALO USTED MISMO

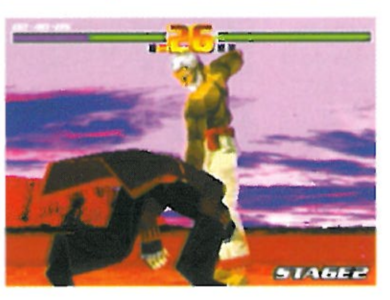
GÉNERO:BEAT'EM-UP
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: ASCII
EDITOR: ASCII ENTERTAINMENT
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
PRECIO: 7.990 PESETAS

Los asiduos a Planet recordarán el paso por esta sección hace unos números del juego que nos ocupa, *Fighter Maker.* Para los no habituales (que sea la última vez ¿eh?) os recordaremos que la principal novedad que ofrecía este extraño beat'em-up era la posibilidad de crear y editar los movimientos que quisiéramos de nuestros luchadores. En aquel entonces, parecía un título bastante atractivo por su planteamiento innovador y su multitud de opciones. Pero sin duda lo más atractivo de *Fighter Maker* era el hecho de que seguramente nunca vería la luz en nuestro país, ya que a pesar de su originalidad la 'puesta en escena' dejaba bastante que desear. Desgraciadamente, los sufridos usuarios de PlayStation en la Península podemos ya 'disfrutar' de un juego que, aunque a priori pueda resultar muy completo, no pasa de ser una buena idea con una mediocre realización.



El principal problema es que el editor de movimientos continúa siendo muy poco intuitivo: para crear un movimiento, tendremos que ir especificando frame a frame las distintas posiciones de todo el cuerpo de nuestro luchador. De esta forma, sigue siendo igual de cansino y farragoso conseguir 'diseñar' algo tan sencillo como que nuestro luchador dé un puñetazo de una forma mínimamente creíble. Y esto por no hablar del limitado beat'em-up que incluye *Fighter Maker,*





con un grado de jugabilidad más que discutible y personajes (la mayoría calcados de otros juegos de lucha) que olvidaron hace mucho tiempo lo que era el carisma. Una buena idea desaprovechada, que aún así puede dar bastantes horas de 'juego' (más bien horas de 'diseño') a aquellos con suficiente paciencia y tiempo libre.



EN FIN...

ARRIBA
> UN CONCEPTO INNOVADOR
> MULTITUD DE LUCHADORES
> EDITOR EXTREMADAMENTE DETALLADO...

ABAJO
> ... Y EXTREMADAMENTE CARGANTE
> EL JUEGO DE LUCHA 'INCLUIDO'
> LOS HORRENDOS PERSONAJES

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	2
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	2
DURACIÓN	3
VIDILLA	2,5

GLOBAL

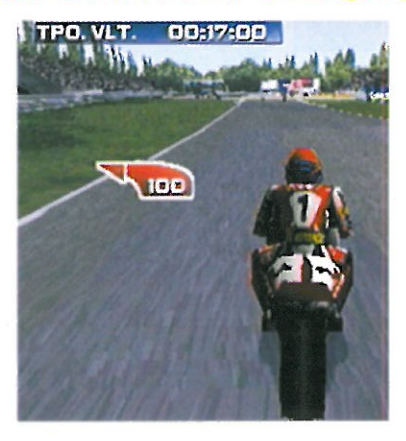
SUPERBIKE 2000

SÚPER, LO QUE SE DICE SÚPER...

GÉNERO: SIMULADOR
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: EA SPORTS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUIDOR: 7.990 PESETAS
PRECIO: 7.990 PESETAS

Cuando la era de la PlayStation de 32 bits está llegando a su final, prácticamente no existe ningún género en el que no haya una fuerte competencia. Una deshonrosa excepción es, sin duda, la del motociclismo: ¡hasta el trepidante mundo de la pesca del boquerón ha tenaido mejores simuladores en la consola de Sony que el deporte de las dos ruedas!

Por eso, el emocionante día que recibimos en la redacción este juego con licencia oficial del campeonato de Superbikes (con todos los circuitos, motos y competidores reales) nuestros corazones se aceleraron más que la voz del señor que lee las contraindicaciones en los anuncios de medicamentos. Tras unos insufribles tiempos de acceso al CD que no hacían más que acrecentar nuestras fútiles esperanzas (un juego que tarda más de 40 segundos en cargar una carrera es que



debe ser increíblemente complejo, ¿no?), nuestras caras no tardaron en reflejar una decepción mayúscula. Corredores cuadriculados que parecen los primos segundos de El Hombre de Hojalata de *El Mago de Oz*, texturas con píxeles como puños que cubren unos escenarios que parecen inspirados en el desierto del Sahara, un motor 3D que con cuatro motoristas en pantalla se ralentiza más que el cerebro de Holybear tras cinco *vodkas*... Todo ello contribuye a que la primera impresión desmotive hasta al *motard* más acérrimo.



A veces bajo una capa de fealdad se esconden las más extasiantes virtudes jugables... pero tampoco es este el caso de *Superbike 2000.* Para empezar la acción no es ni lo bastante trepidante como para agradar a los amantes de los arcades ni lo bastante realista para ser considerado como un simulador (sólo con comentar que los motoristas no caen de las motos ni colisionando a 300 por hora está todo dicho). Si a eso añadimos a que no hay frenos traseros y delanteros diferenciados, y que la con la cámara interna da la sensación de estar a los mandos de un ciclomotor y no de un torpedo a dos ruedas (aunque la vista trasera no está mal), pocos alicientes le podemos encontrar a *Superbike 2000*, por mucha voluntad que le pongamos en ello.



-¿Y tú por qué te metiste en esto, Borja Mari?
-O sea, pues porque 'super-vique' era lo mío. Te lo juro por Snoopy.

EN FIN...

ARRIBA
> LICENCIA OFICIAL
> COMPETIDORES Y MOTOS REALES
> LA VISTA TRASERA......

ABAJO
> ... AUNQUE PARA LO QUE HAY QUE VER
> RALENTIZACIONES
> NI SIMULADOR, NI ARCADE

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	2
JUGABILIDAD	2
DURACIÓN	3
VIDILLA	1,5

GLOBAL

MANAGER DE LIGA PRESIDENTE POR UN DÍA

GÉNERO: SIMULADOR
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: CODEMASTERS
EDITOR: CODEMASTERS
DISTRIBUIDOR: CODEMASTERS
PRECIO: POR DETERMINAR

Un Jamaica-Emiratos Árabes en *ISS Pro* engancha más que escoger la nueva visera de tribuna o contratar la publicidad estática para la temporada, sin embargo es loable el interés de los programadores por dotar a la Play de títulos de gestión futbolera. Nuestros joypads prefieren el arcade espectacular, aunque también permiten emular a María Teresa Rivero o al administrador del Atlético.

Manager de Liga ofrece una extensa base de datos a través de atractivos menús, sin la rácana y sesuda sobriedad típica del subgénero, pero da la sensación de que la evolución de los clubes obedece a factores ajenos a las decisiones tomadas en los despachos: cesar al ojeador, subir a la promesa del filial, suscribir contratos televisivos... todo parece demasiado gratuito e irrelevante. El origen foráneo del juego, aunque Codemasters se ha currado la traducción, el doblaje y la adaptación a la liga hispana, le perjudica restando credibilidad al conjunto (ejemplo de patrocinador: "Cajalpueblo"). Como suele pasar, la simulación de los partidos tampoco es ninguna maravilla. Nos limitamos a contemplar un desangelado correcalles entre minúsculos futbolistas que patean una especie de balón de playa.

ML es una apuesta tan bienintencionada como fallida, a años luz de los últimos *PC Fútbol*. Difícilmente mejorará la tronada clase dirigente del balompié patrio.













EN FIN...

▲ ARRIBA
> CLUBES Y PLANTILLAS A GO-GO
> GRÁFICAMENTE ATRACTIVO
> EXQUISITA TRADUCCIÓN

▼ ABAJO
> MÁNAGER SUPERFICIAL...
> ...Y SIMULADOR FLOJÍSIMO
> PROHIBIDO A LOS IMPACIENTES

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	2,5
DURACIÓN	3
VIDILLA	2,5

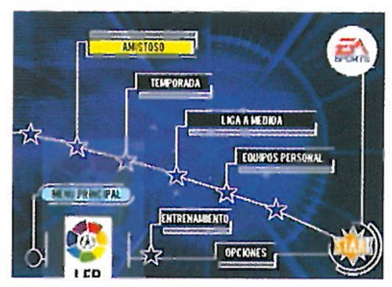
GLOBAL

PRIMERA DIVISIÓN STARS ¿LLUVIA DE ESTRELLAS?

GÉNERO: SIMULADOR
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: EA
EDITOR: EA
DISTRIBUIDOR: EA
PRECIO: POR DETERMINAR

¿Era realmente necesario darle otra vuelta de tuerca al irregular FIFA 2000? Nos tememos que no, pero los incansables muchachos de Electronics Arts opinan lo contrario. Su nuevo lanzamiento quiere ir más allá del simulador convencional, al incorporar rudimentarias funciones de manager y un sistema de méritos a base de estrellitas que nos permiten fichar a destajo para crear nuestro propio "dream team".

La millonaria liga española, capaz de colar tres representantes en los cuartos de final de la "Champiñons" League -aunque el campeonato patrio está siendo flojete- cede su licencia para deleite de los enfermos de la estadística, pero el juego ofrece menos de lo que promete. De mánager tiene bien poco, es inferior a su voluntarioso contrincante de Codemasters, y el espantoso simulador parece un torpe borrador del último FIFA. En conjunto, levísimos retoques cosméticos (más atención a la fatiga, barra de potencia de disparo), preocupantes retrocesos (el balón ha encogido, el jardinero del césped es un incompetente, los pases suenan como petardos, los menús son horterillas e ilegibles...), y espléndidos comentaristas penosamente desaprovechados (La Laguna y "Maldini" aportan calidad, pero es increíble que a veces canten goles inexistentes!!)... ¿Por qué, señores programadores? ¿Por qué?









EN FIN...

▲ ARRIBA
> PLANTILLAS ACTUALIZADAS Y EQUIPOS A MEDIDA
> GRÁFICOS DECENTILLOS
> CO-PIONERO EN EL GÉNERO

▼ ABAJO
> FIFA SIGUE SU DECLIVE...
> ...CAMUFLADO DE FALSO MÁNAGER
> EL VIDEOJUEGO QUE ANELKA JAMÁS ALQUILARÍA

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	1,5
DURACIÓN	2
VIDILLA	1,5

GLOBAL

MICROMANIACS MICROATLETAS CHALADOS

GÉNERO: CARRERAS
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: CODEMASTERS
EDITOR: CODEMASTERS
DISTRIBUIDOR: CODEMASTERS
PRECIO: POR DETERMINAR

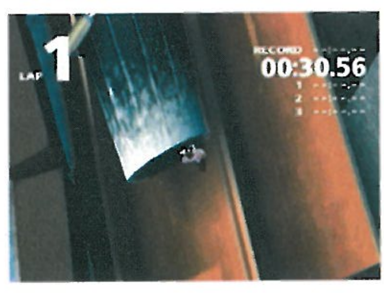
Imaginativos circuitillos caseros que admiten hasta ocho jugadores e infinidad de modalidades... No, no hablamos de una nueva entrega de *Micromachines*, la archiconocida serie de Codemasters, sino de *Micro Maniacs*. La nueva propuesta de los británicos sustituye los vehículos miniaturizados por el caballo de San Fernando (vamos, la tracción animal).

Las clásicas competiciones hogareñas enfrentan ahora a extravagantes atletas de siniestro aspecto comiquero. Hay *looks* para todos los gustos (nuestro preferido es un tipo con el cerebro totalmente visible que parece pariente de los alienígenas de *Mars Attacks)*. Un *half pipe,* una bañera con minimotos acuáticas, una sala de revelado... tridimensionalidad pura en escenarios sorprendentes y ultradetallados entre los que destaca el circuito diseñado sobre un coche de rallies, cuyo limpiaparabrisas tiene más peligro que un tiroteo en un ascensor. El comportamiento de los personajes calca el de los coches de juguete de *MM3*, ya que el motor interno es idéntico, y la tendencia a pasarse de frenada amenaza con ponerte de los nervios porque un leve despiste te lleva a la cola del pelotón. Los fundamentalistas arquearán la ceja ante la perspectiva de correr con bípedos, pero a buen seguro las altas cotas de calidad técnica y el modo con-ocho-basta acabarán por atraparles.











EN FIN...

ARRIBA
- TÉCNICAMENTE SOBRESALIENTE
- IRRESISTIBLE MULTIPLAYER
- ORIGINAL GIRO DE LA SAGA...

ABAJO
- ...O AUTOPLAGIO FACILÓN, SEGÚN SE MIRE...
- EL CONTROL SIGUE SIENDO DEMASIADO EXIGENTE
- TALADRANTES MUSIQUILLAS

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3,5

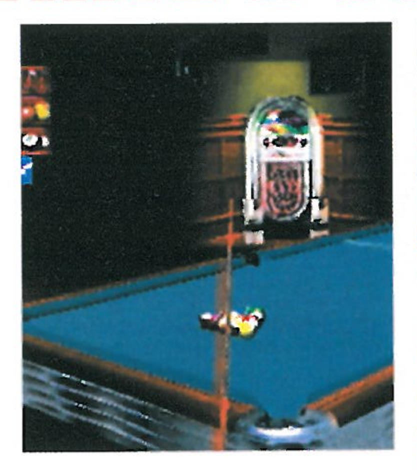
GLOBAL

JIMMY WHITE 2 CUE BALL ARMANDO EL TACO

GÉNERO: DEPORTES
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: AWESOME DEVELOPMENT
EDITOR: VIRGIN
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
PRECIO: 7.990 PESETAS

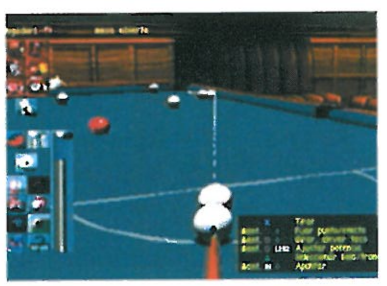
La petanca, la natación sincronizada y el mus son las pocas modalidades que todavía no cuentan con su correspondiente versión en la Play, en la que un deporte como el billar acumula ya varios títulos (*Actua Pool*, *Hustler Pool*...)

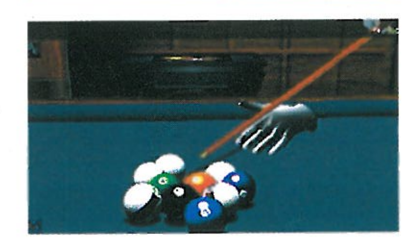
Jimmy White 2 Cue Ball rezuma calidad por sus cuatro bandas. Este nuevo lanzamiento incorpora el minoritario *snooker* y el popular *pool,* o sea, el billar americano de toda la vida. Reproducir fielmente las trayectorias es pura física tridimensional, y Awesome supera el reto con creces, con infinidad de opciones a la hora de preparar los golpes y un comportamiento de las bolas sumamente realista, aunque en ocasiones encarar el taco resulte un tanto engorroso. El entorno es realmente brillante: suaves travellings recorriendo elitistas salas de juego, las manos enguantadas de los invisibles jugadores, una vieja radio que emite armoniosas melodías... No faltan toques humorísticos, como las constantes toses de nuestro acatarrado rival o los vertiginosos vuelos de un abejorro que nos guía por las estancias, y hasta tenemos la opción de lanzar unos dardos o echar una partidita de damas, gracias a los subjuegos incluidos. *Jimmy White's Cue Ball 2* hará felices a "novilleros" y aficionados al noble arte de las carambolas.











EN FIN...

ARRIBA
- SIMULACIÓN EXHAUSTIVA
- VISUALMENTE ESPLÉNDIDO
- ELEGANCIA MUY *BRITISH*

ABAJO
- ¿BILLAR EN LA PLAY? APASIONANTE...
- NO ES EL COLMO DE LA EMOCIÓN
- LE IRÍA DE PERLAS MAYOR PRECISIÓN

PUNTUACIÓN

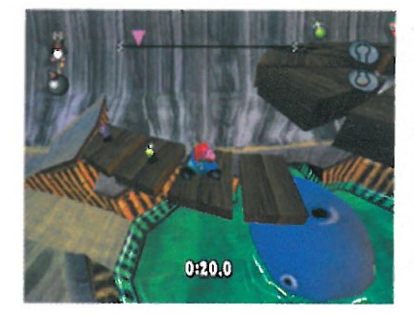
PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	3,5

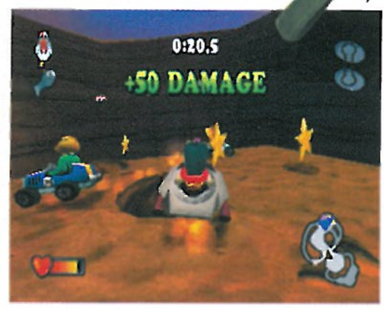
GLOBAL

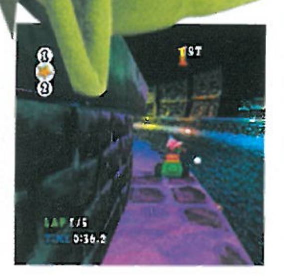
TELEÑECOS RACEMANÍA

SUPER GUSTAVO KART

GÉNERO: SIMULADOR
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: TRAVELLER'S TALES
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: POR DETERMINAR











Un subgénero desenfadado como el de las carreras de karts y unos personajes de atractivo irresistible como los Teleñecos garantizan un juego al menos decente. Traveller's Tales, expertos en el manejo de hormigas y vaqueros de juguete, han motorizado a Peggy, Gustavo, Gonzo y el resto de la cuadra del genial Jim Henson. Los Teleñecos compiten en ¡28! circuitos inspirados en las películas de estos idolatrados personajillos, compañeros de nuestra adolescencia como Marco, Chanquete o las espinillas (los más carcas aún tachan de sospechosa la cohabitación entre Epi y Blas).

Una espléndida sensación de velocidad va de la mano de los vistosos gráficos en 3-D, sin un ápice de pop-up y con el fondo musical de las pegadizas melodías del show televisivo. Los disparatados y livianos vehículos llevan unos neumáticos con menos adherencia que un sello de peseta usado, las carreras son cualquier cosa menos relajadas. Un modo aventura que exige recoger unos objetos determinados es el plato fuerte de la función, en la que se echa en falta la opción del Multi Tap.

Nada nuevo bajo el sol (*Crash Team Racing* puso el listón muy, muy arriba), pero divertido e imprescindible para seguidores de la serie.

EN FIN...

ARRIBA
- ÁGIL Y VIBRANTE
- GRÁFICOS EXCELENTES
- EL CARISMA DE LOS PILOTOS

ABAJO
- INNOVACIÓN MÍNIMA
- NO HAY MODO 4 JUGADORES
- *LOOK* INFANTILOIDE

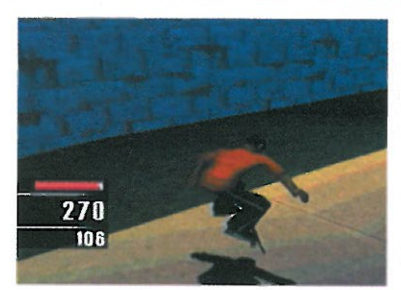
PUNTUACIÓN

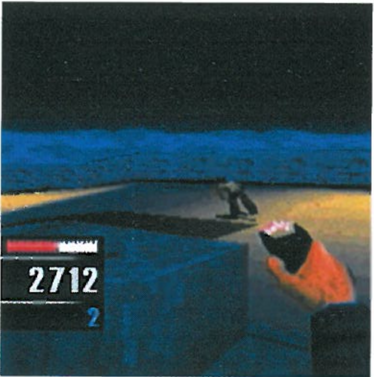
PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3,5

GLOBAL

TRASHER SKATE & DESTROY ¡PATINA O MUERE!

GÉNERO:BEAT'EM-UP
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: Z-AXIS
EDITOR: NAMCO
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: POR DETERMINAR











Si no tuviste suficiente con *Tony Hawks Pro Skater*, aquel magnífico juego que homenajeaba al campeón mundial de *skateboarding* (en su casa le conocerán, al hombre), aquí tenemos otro simulador de monopatines, esta vez con un planteamiento algo más heavy.

Trasher Skate & Destroy te invita a encadenar pirueta tras pirueta contra el crono... ¡A riesgo de ser tiroteado por un sanguinario poli! No todo es coser y cantar, caerás vilmente acribillado antes de aprender a relacionarte cordialmente con bordillos, barandillas, muros y demás accidentes arquitectónicos. Hablando de accidentes, otra muestra del tono destroyer del juego: en la completísima opción dos jugadores hay un modo llamado "loco masoca", que premia al autor del piño más espectacular. Algo así como un *Carmageddon* al revés...

The Sugarhill Gang y Public Enemy brillan en una enrollada banda sonora ultracallejera, y sólo algunos problemillas alejan a *TS&D* de lo alto del podio. En primer lugar, un errático sistema de control que no siempre obedece a nuestras órdenes. Después, la tosca definición de los patinadores -considerablemente grandes, eso sí- y una chapucera realización televisiva que parece empeñada en incrementar nuestra gama de leches. Pese a estos inconvenientes, es un reto interesante para amantes de simuladores exigentes.

EN FIN...

ARRIBA
- PLANTEAMIENTO ORIGINAL
- DOS JUGADORES=DOS KAMIKAZES
- APARTADO MUSICAL IMBATIBLE

ABAJO
- MANEJO POCO FIABLE
- GRÁFICOS ALGO RUDOS
- ESCASEZ DE CÁMARAS

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	2
DURACIÓN	3
VIDILLA	2,5

GLOBAL



GRAN TURISMO 2

TRAS UNA EXHAUSTIVA PRUEBA DE CARRETERA, TE OFRECEMOS LA GUÍA DEFINITIVA DE LA EXCELENTE SECUELA DE POLYPHONY, INCLUYENDO LOS EXÁMENES PARA PERMISOS, LOS COCHES DE BONUS, LOS SECRETOS ARCADE Y UNA COMPLETA GUÍA DE LOS NUEVOS CIRCUITOS. ¡MÁS LO QUE VENDRÁ EL MES PRÓXIMO!

2 JUGADORES
TARJETA 5 BLOQUES
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK
VOLANTE
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 8.490 PESETAS



AUTOESCUELA

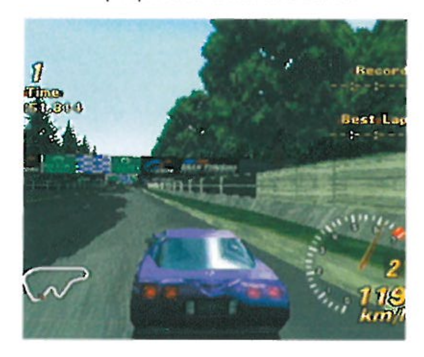
Los giros perfectos en tres pasos y el estacionamiento en paralelo no te van a servir de nada en este juego. Aprende a conducir al estilo *GT2*...

¿QUÉ COCHE?

Huelga decir que los distintos coches se manejan de forma diferente, pero puedes elegir los favoritos que se ajusten a tu estilo mirando los tipos de vehículos. Si te sientes algo inestable en las curvas o prefieres el control a la velocidad, es probable que te convenga un coche FF (motor delantero, tracción delantera). Por otra parte, si te gusta un buen equilibrio entre velocidad y control que facilite el derrape en las curvas, escoge un coche FR (motor delantero, tracción trasera). Si quieres un auténtico deportivo que te permita tomar curvas a grandes velocidades, decántate por los coches MR (motor medio, tracción trasera), más inestables. El último tipo principal de coche, con tracción a las cuatro ruedas, ofrece el mejor control y la aceleración más veloz.

TOMA DE CURVAS ESTÁNDAR

Al acercarte a una curva, sitúa tu coche en la línea exterior y luego empieza a aminorar con el cambio de marcha o con los frenos. Es mejor tomar el principio de la curva lo más abierto que puedas antes de doblarte hacia la línea interior, acelerando por el vértice y dejándote llevar de nuevo hacia fuera para salir de la curva a la mayor velocidad posible. Una vez que te habitúes a los coches, puedes experimentar con la rapidez a la que puedes tomar una curva.



DERRAPES

Es la forma más veloz y excitante de abordar una curva, y en esencia se trata de deslizar el coche para pasar el recodo. Cuando te aproximes a una curva cerrada, sigue de nuevo la línea exterior, pero esta vez frena de golpe y traba del todo las ruedas hacia la dirección a la que quieres girar, y el coche empezará a resbalar. Vuelve a darle enseguida al acelerador: una vez que empieces a deslizarte, ten cuidado de no dar demasiada potencia o podrías hacer un trompo. Normalmente, al pulsar el acelerador el coche deja de girar. En las curvas en horquilla más cerradas puedes experimentar con el freno de mano.



TRASLADO DE PESO

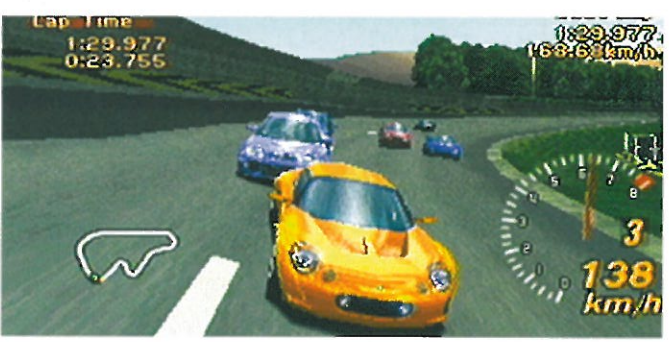
El peso de tu coche al abordar las curvas puede determinar si las superas o no. La principal razón para frenar al entrar en una curva, aparte de para aminorar, es trasladar el peso a la parte de delante del coche. Esto proporciona un agarre extra a las ruedas delanteras, que son las que dirigen el coche. También puedes usar el peso a izquierda y derecha del coche para ayudarte a franquear las curvas: esto se llama fintar. Para fintar el coche, deberías girar en el sentido opuesto a la curva que vas a tomar y volver a girarte enseguida; así, se lanza todo el peso al costado interior del coche y se pasa mejor la curva.

PILLAR EL REBUFO

La técnica del rebufo sólo funciona si el coche que llevas está en bastante igualdad con el del rival. Si en una recta larga, como la del circuito de pruebas, no vas primero y tienes varios coches ante ti, prueba a ponerte justo detrás de uno de ellos. De esta forma reducirás la resistencia al viento y aumentarás la velocidad de tu aceleración: ¡no olvides apartarte del otro coche cuando lo atrapes! Si posees una caja de cambios profesional, es buena idea subir la relación de marchas, ya que el rebufo no incrementa tu velocidad punta.

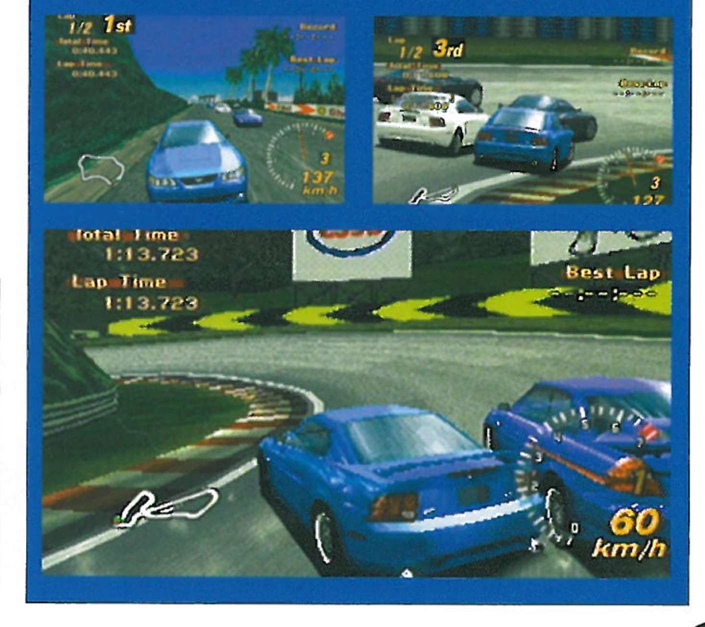






CONDUCCIÓN DESHONESTA

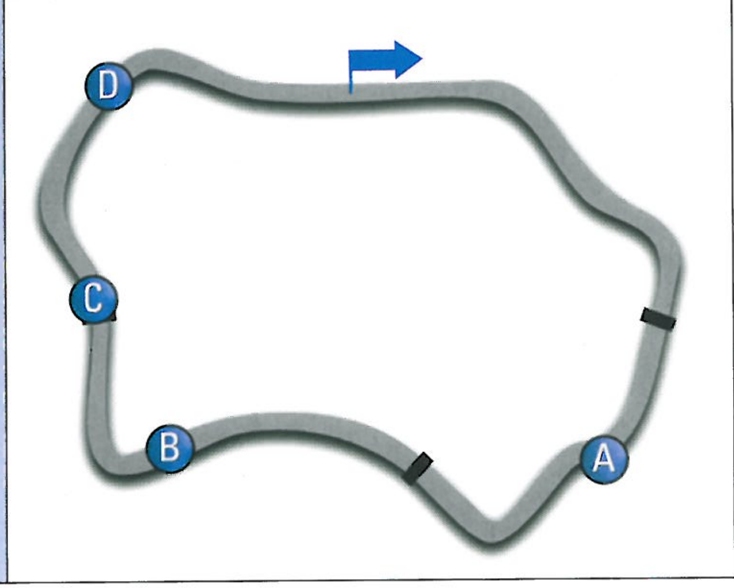
Si todo lo demás falla y no puedes ganar una carrera, vale la pena intentar un par de trucos sucios. Lo primero al tomar las curvas, si hay más coches a tu alrededor, es colocarte en la línea interior mientras te aproximas al recodo sin aminorar. Cuando llegues a la curva, usa los demás coches de la pista como barreras para que te ayuden a pasar; y lo bueno es que además los obligas a salirse del trazado. Otro buen truco consiste en no perder de vista lo que ocurre detrás de ti: si un auto intenta adelantarte, sólo has de situarte delante de él para recibir un mini impulso por el morro.

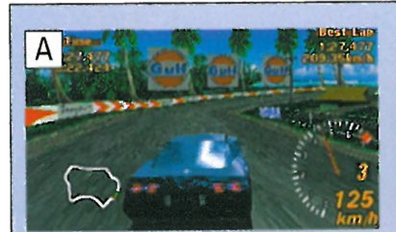


CIRCUITOS DE CARRETERA

CARRETERA DE TAHITÍ

Longitud total: 3.347 m
Longitud de recta: 423 m
El recorrido playero de Tahití merece una conducción rápida. Tal vez no parezca que haya rectas largas a las que sacar partido, pero tiene algunas buenas chicanes que puedes tomar con el motor al máximo si las atacas como es debido.





Esta chicane rodea un pequeña cabaña y es algo más cerrada que las demás, así que suelta un poco el acelerador al entrar en la primera curva y luego acelera de nuevo. Con un coche lento se puede abordar a toda velocidad.



La única curva a la que de verdad debes prestar atención en este circuito es ésta de la iglesia. Puedes postergar la frenada hasta relativamente tarde, pero asegúrate de frenar de golpe antes de girar o pasarás por encima de las barreras.



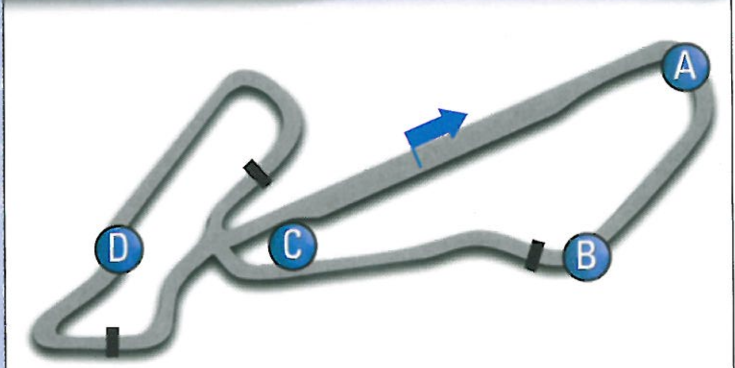
Si tus dotes de conducción son algo inestables, suelta un poco el acelerador justo antes de pasar por esta colina con un coche rápido para no salir volando por los aires. No obstante, si tienes confianza en ti mismo, asegúrate de ir en línea recta para no girar o derrapar al tocar suelo.



Ésta es la última curva con la que hay que vigilar antes de la recta final. Se puede tomar a toda velocidad, pero no olvides empezar por fuera y doblarte pronto ¡o podrías acabar haciendo una visita no deseada a boxes y, de paso, a la enfermería!

CANAL DE CARRERAS DE MIDFIELD

Longitud total: 3.550 m
Longitud de recta: 927 m
Un circuito bien rápido con una larga recta para proporcionarte ese importante subidón de adrenalina. Pero que eso no te nuble la cabeza: también hay algunas curvas peligrosas con arenales aguardando para engullir tu coche.





Al final de la recta, deberás frenar por esta curva en horquilla, ya incluso en la primera vuelta. Usa las señales que hay al lado de la carretera al acercarte a la curva como guía para saber cuándo empezar a frenar.



Pasa por esta sección a todo trapo. La curva en forma de S que deshace lo que sería una recta completa no debería suponer ningún desafío para tu increíble pericia al volante (si a estas alturas aún no la tienes... retírate).



Esta segunda curva en horquilla que se adentra en el túnel es en esencia igual que la que hay al final de la recta: tú frena bastante pronto y tan tranquilo. Si llegas demasiado rápido, recuerda que no debes darle gas al caer sobre la arena o harás un trompo.



La peor curva de este recorrido es esta cerrada a mano izquierda camino del túnel. No sería tan mala si no fuera por la chicane que hay antes, pero puedes sacarle partido. Aminora al entrar en la chicane y frena de golpe al salir, usando el vaivén del coche para girar.





SUPER AUTÓDROMO

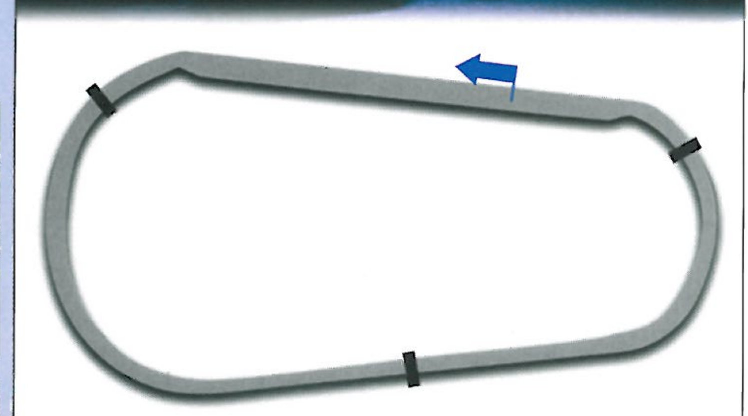
Longitud total: 2.406 m
Longitud de recta: 600 m

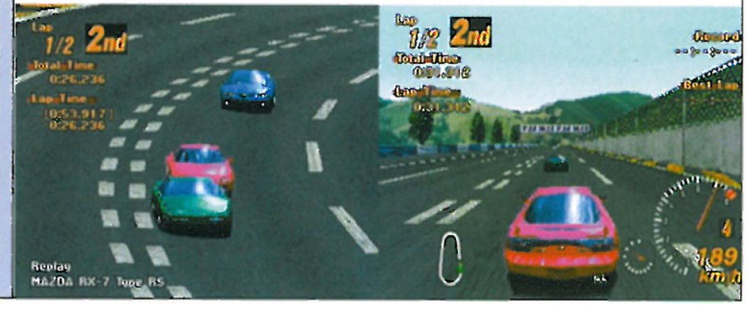
Sólo porque este circuito es un simple óvalo no significa que no debas tener mucho ojo. Al contrario que el circuito de pruebas, no es un óvalo perfecto y no hay peraltes a los lados. Esto significa que una de las curvas es mucho más cerrada que las demás, obligándote a aflojar un poco el acelerador. Las rectas no son extremadamente largas, pero aun así es imperativo recurrir al rebufo, así que asegúrate de llevar relaciones de marchas elevadas. La virtud de este circuito es que todas las curvas son bastante largas, lo cual ofrece grandes posibilidades de pasarlas derrapando para mejorar los tiempos.











TRAYECTO BREVE DE ROMA

Longitud total: 2.443 m
Longitud de recta: 508 m
Breve es la palabra adecuada para este recorrido. Sin curvas en horquilla y con unos pocos recodos en los que frenar, es uno de los circuitos del juego que más rápido se completan.



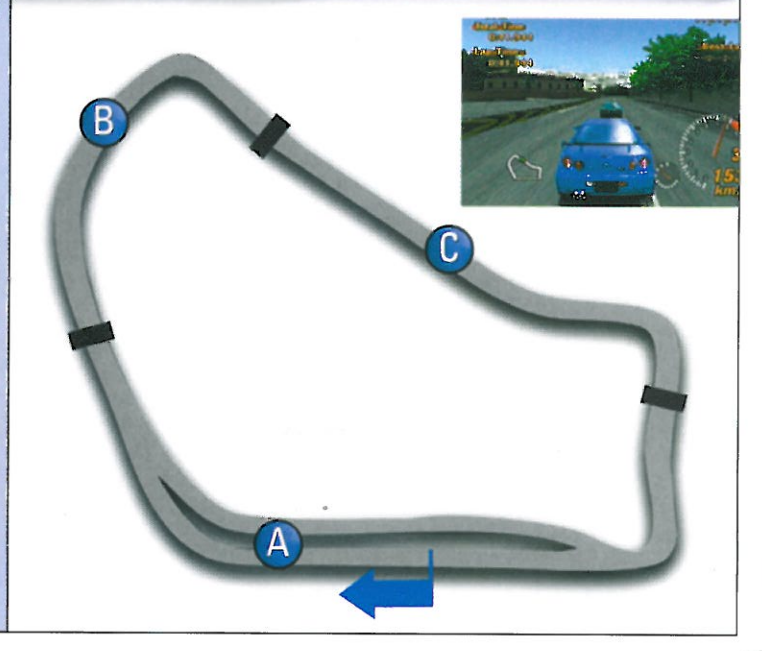
Cuando llegues a este recodo, suelta el acelerador sólo una fracción de segundo, porque esta pronunciada curva a la derecha así como la siguiente se pueden tomar prácticamente a toda pastilla sin muchos problemas.



Si bien no es difícil, esta es la primera curva en la que has de frenar, y a estas alturas ya deberías tener bastante velocidad, así que frena pronto para evitar cualquier contacto indeseado con la barrera.

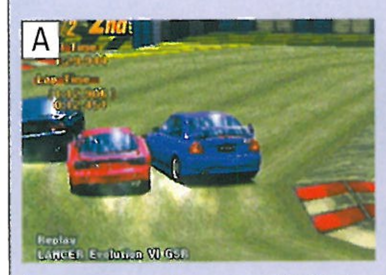


Esta curva, como las dos anteriores, se pueden tomar a toda velocidad, pero recuerda frenar justo después, por que llega la sección más lenta del trazado antes de la recta final.



TRAYECTO BREVE DE SEATTLE

Longitud total: 2.179 m
Longitud de recta: 685 m
En este circuito no sólo hay señales que te dirigen en todas las curvas, sino que además te indican la distancia en metros hasta el siguiente recodo. Úsalas para juzgar cuándo frenar por cada curva a fin de reducir los tiempos de cada vuelta.



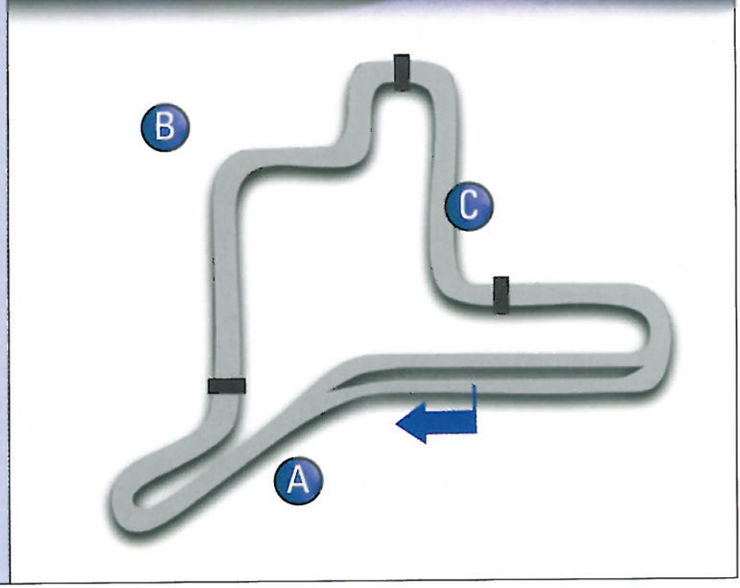
La peor curva se te aparece al final de la recta de llegada. Asegúrate de tomarla por fuera y doblarte pronto, de forma que puedas tomar ambas curvas cerradas a la derecha como una sola. Si se te va el coche podrías acabar en la barrera.



Esta parte del circuito puede ser bastante problemática si te equivocas en la primera curva, así que frena a conciencia para abordarla y luego sólo has de soltar un poco el acelerador en todas las curvas siguientes hasta la próxima recta corta.



Trata esta amplia curva en horquilla como dos curvas distintas en ángulo recto. Si intentas deslizarte por toda ella perderás un tiempo valioso: es mucho mejor abordarlas una a una, frenando y luego saliendo enseguida con un acelerón.



AUTÓDROMO DE RED ROCK VALLEY

Longitud total: 4.100 m
Longitud de recta: 991 m
Otra pista rápida sin ninguna curva en horquilla que te frene. En vez de eso, todas las curvas son largas y majestuosas, así que no deberás usar mucho el botón de frenado.



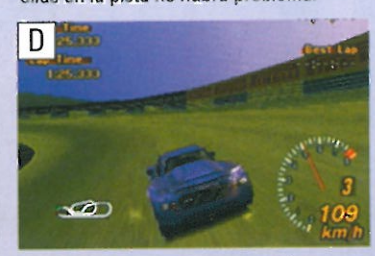
Dominado los giros y con un pad analógico, puedes tomar esta curva peraltada todo lo rápido que quieras sin tener que aminorar. Usa las cajas amarillas del piso como guía. Si quieres, también puedes pasar un poco por el bordillo para ir pegado a la curva.



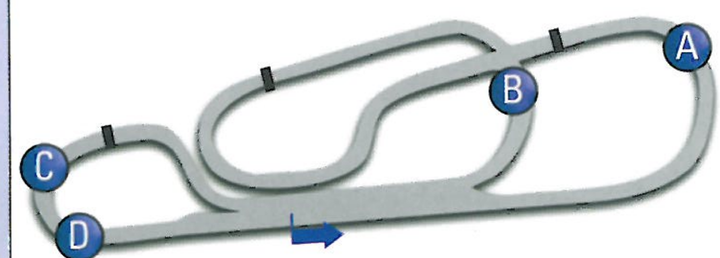
Ataca esta chicane lo más rápido que puedas. Tal vez con los coches más veloces necesites soltar algo el acelerador, pero aquí no importa demasiado si las ruedas se salen un poco de la carretera. Mientras tengas dos de ellas en la pista no habrá problema.

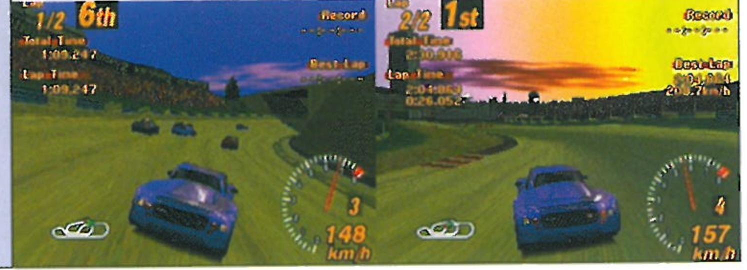


Al contrario que en la anterior chicane, de cara a estas curvas deberás aflojar un tanto la velocidad al salir del túnel, o te encontrarás dando tumbos como una peonza en el tramo de tierra oportunamente situado.



La última curva puede ser engañosa y merece la pena reducir un poco al pasarla, pese a que puedas salvarla a la máxima velocidad. La razón es que el ángulo de la cuesta puede obligarte a girar de forma más brusca de lo previsto, haciendo que el coche se salga.







CIRCUITO DE SEATTLE

Longitud total: 3.779 m
Longitud de recta: 685 m
Para la versión completa de este trazado por la montañosa Seattle se aplican las mismas reglas, y la primera curva sigue siendo la peor, a pesar de que se hayan añadido un par de curvas en horquilla extra para complicar un poco la vida.



A. Al igual que con el trayecto breve, frena de golpe para esta curva y tómala lo más cerrada posible para no acabar comiéndote las dichosas barreras del lateral del circuito.



B. Aquí es donde el circuito cambia por primera vez, así que no intentes ir recto como tuviste que hacerlo antes. En vez de eso, gira a la izquierda colina arriba y prepárate para un tramo lleno de baches al estilo de San Francisco.



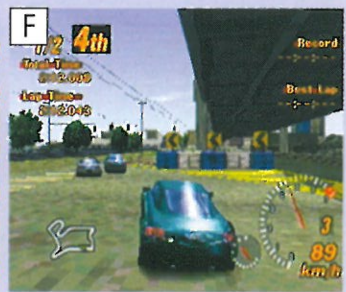
C. Es probable que cuando llegues a esta curva no tengas tiempo de frenar, frena antes de la rampa final que la precede, o prueba a entrar en la curva saltando. Para ello, ve pisando a fondo en la subida y traba las ruedas y frena en el aire.



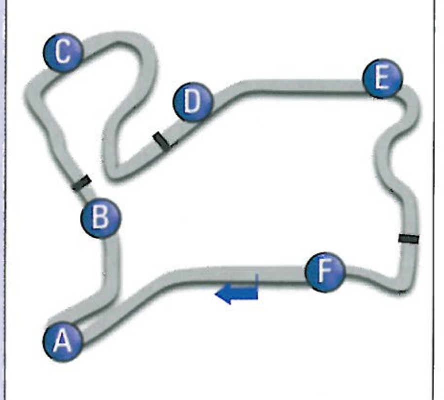
D. Si no hay coches cerca, puedes pasar esta fácil curva en horquilla a base de freno de mano. Si hay rivales cerca, en cambio, asegúrate de atacar por el interior.



E. Ojo con esta curva a mano derecha. La recta cuesta abajo que la precede no da una gran oportunidad de frenar. Hacerlo tarde casi nunca sirve, así que ve frenando por toda la bajada.



F. Ten cuidado con esta chicane cerrada pero rápida justo antes de la línea de meta. No es difícil de franquear, pero si la olvidas te irás de cabeza contra las barreras.



CIRCUITO DE ROMA

Longitud total: 4.000 m
Longitud de recta: 508 m
La versión completa de este circuito por las calles de Roma sigue presentando dos rectas rápidas, pero se ha añadido una nueva sección. Ésta viene repleta de curvas malsanas, pero nada que sea muy difícil para un conductor experto.



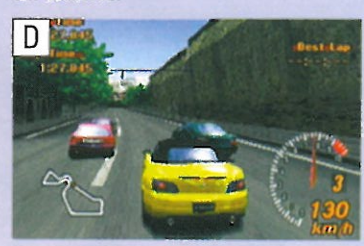
A. Como antes, puedes tomar esta ligera curva junto a la recta todo lo rápido que quieras, pero aminora mucho más hacia el final, ya que ahora el trazado pasa a una nueva curva a la izquierda donde antes seguía hacia la derecha.



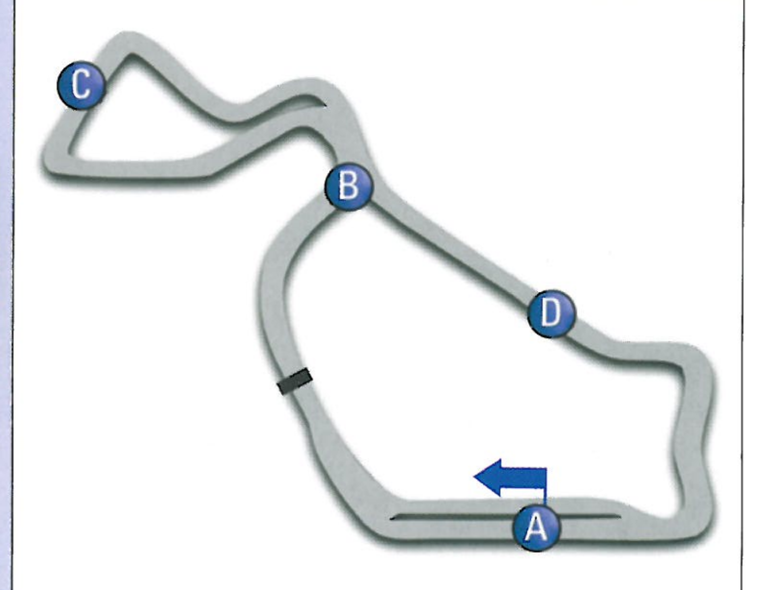
B. Aquí es donde cambia el recorrido de Roma. Estas dos curvas no son nada por lo que preocuparse, siempre que muestres algo de precaución. Suelta un poco el acelerador para pasar sin esfuerzo.



C. Ésta es la única parte realmente complicada en lo que sigue siendo un circuito rápido. Deberás usar los frenos en estas dos curvas, pero no son ni con mucho tan difíciles como parecen. Trátalas ambas como curvas en ángulo recto, pese a que las dos giren un poco una sobre la otra.



D. Esta sección de recta es si cabe algo más larga que antes, debido a la curva más rápida y fácil que la precede. Sigue habiendo una curva al final, eso sí, y si llevas ese pelín extra de velocidad puede ser el doble de difícil. Así que no olvides de frenar tan pronto como puedas.



GRINDELWALD

Longitud total: 3.462 m
Longitud de recta: 479 m
Puede que esta pista tenga un nombre ridículo, pero merece el mayor respeto y concentración al acometer sus muchas curvas. De hecho, este tortuoso itinerario de montaña presenta el mayor número de curvas de todos los circuitos de carretera del juego.



Deberás frenar en la mayoría de curvas en tu subida por esta colina, pero aprovecha la cuesta para que vaya reduciendo tu marcha y no tendrás que frenar tanto como sería lo normal en curvas difíciles. Si frenas demasiado te costará mantener el impulso.



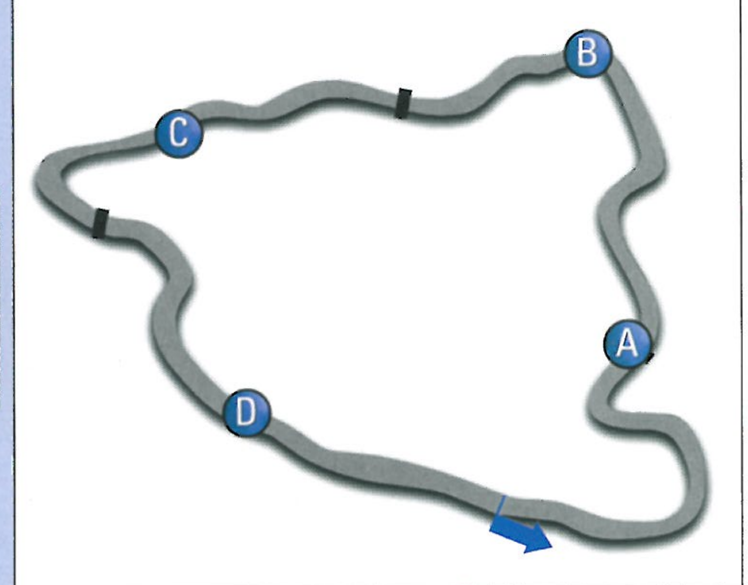
Si confías en poder controlar tu coche o conduces un 4x4, puedes cortar por la hierba en esta curva para reducir un poco tu tiempo, Mientras tires a la izquierda lo suficiente al volver a tocar la carretera, el coche no sufrirá percances.



Hasta aquí, esta recta que va paralela al ferrocarril se puede recorrer a todo trapo, pero asegúrate de empezar a aminorar aquí, o si no la complicada chicane rápida que hay justo antes de la horquilla cerrada puede arrojar el coche afuera.



Estas curvas tras la horquilla cerrada sólo precisan que sueltes el acelerador un poco para dejar que la parte de atrás derrape. Mantén la velocidad constante y tu recompensa será un buen carrerón hacia la recta de llegada.



CIRCUITO DE CARRERAS DE LAGUNA SECA

Longitud total: 3.021 m
Longitud de recta: 265 m
Tal vez no vaya repleto de curvas, pero este circuito es el más arduo del juego. Por suerte, en las curvas el alquitrán ennegrecido te muestra dónde está la mejor línea de carrera y dónde frenar. Por si eso no bastara, unas señales en el suelo te indican la distancia hasta la curva.



Esta primera curva es una horquilla la mar de chunga en la que necesitas dominar la técnica del derrape con freno de mano. Si vas a salirte de la pista, gira bruscamente para salir por el interior, ya que aquí hay un pequeño tramo de asfalto en medio la tierra que te aportará un agarre extra.



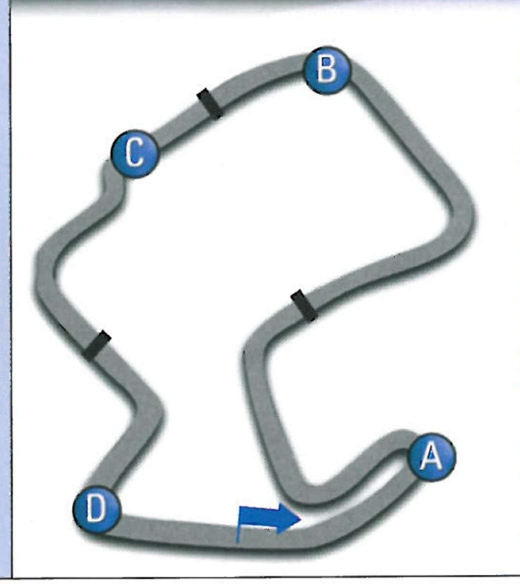
Dale un ligero toque al freno para esta curva y acelera de nuevo enseguida, porque a pesar de las marcas de neumáticos en el asfalto, se puede tomar a gran velocidad, sobre todo con neumáticos blandos y una buena dosis de coraje.



Hela aquí, la curva más difícil del juego. Nos quedaríamos corto diciendo cuánto tienes que frenar aquí. Vale la pena dejar que tus adversarios recuperen terreno a fin de evitar que tu coche haga un trompo o pase por la tierra.



Otra curva morrocotuda. Pisa el freno a fondo, usando las marcas de neumáticos como referencia. Lo que la hace tan difícil es la pared que sobresale del lado de la pista: ahí no puedes permitirte salirte de la carretera.



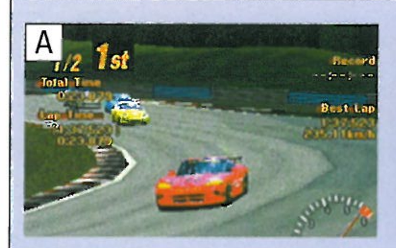






AUTÓDROMO DE APRICOT HILL

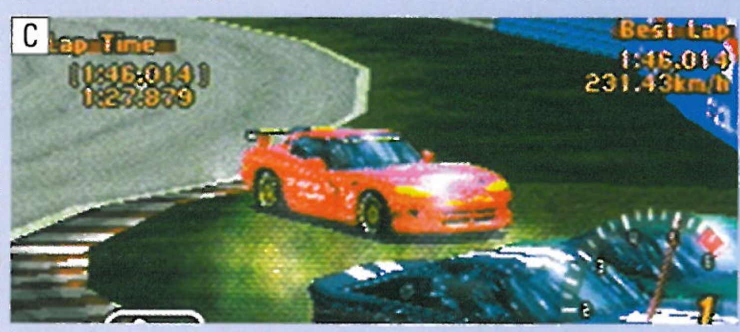
Longitud total: 3.864 m
Longitud de recta: 786 m
Este circuito es, hasta la mitad, un paseo por el parque, con unas cuantas rectas agradables y unas curvas no muy difíciles. Pero no todo es autódromo: hay una curva peliaguda con la cual deberás vértelas.



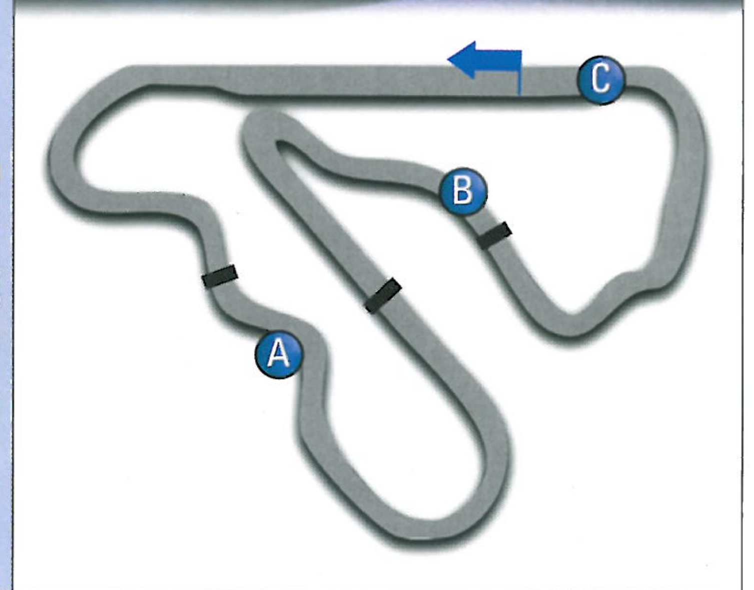
A. Esta chicane continua puede tomarse en su mayor parte a gran velocidad. Incluso la curva pronunciada a mano izquierda que viene al final se puede abordar sin tener que recurrir mucho al freno, si es que dominas los derrapajes.



B. Aquí es donde se acaba la diversión a causa de la única curva difícil, una en horquilla. Si has logrado pasar la primera sección ileso, irás bastante rápido, o sea que frena de golpe guiándote por las señales al lado de la carrera.

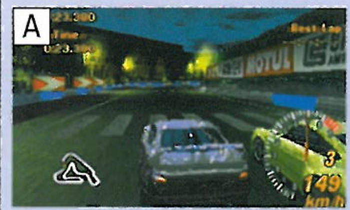


C. La pequeña chicane de esta curva es una espina en el costado de una sección de pista que de otro modo sería rápida. Para permanecer en la carretera deberás frenar justo antes del inicio de la curva en forma de S y luego otra vez al pasar la segunda curva. Por suerte, si el camino está despejado puedes pasar recto por el pequeño tramo de hierba de la chicane sin tener que usar los frenos en absoluto.



ROMA DE NOCHE

Longitud total: 4.271 m
Longitud de recta: 516 m
Este pintoresco circuito que transcurre por calles iluminadas es totalmente distinto al resto de recorridos de Roma, así que presta atención y mantén los ojos en la carretera, no en el paisaje.



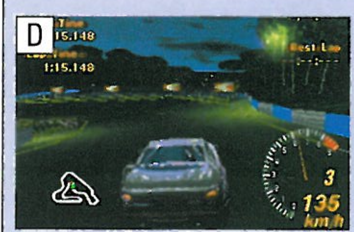
A. Si algo tiene este circuito es bandas de frenado rojas a los lados de la carretera. Van de perlas para frenar el coche y proporcionar un agarre necesario, con lo cual el trazado es mucho más rápido de lo que sería normal. Saca provecho a las bandas de esta chicane.



B. El final de una larga recta culmina con un tremendo cambio de rasante: una súbita y pronunciada pendiente en bajada que conduce a esta curva. Aminora justo antes de la caída y luego frena al entrar en la curva para salir limpiamente sano y salvo como aquel que no quiere la cosa.



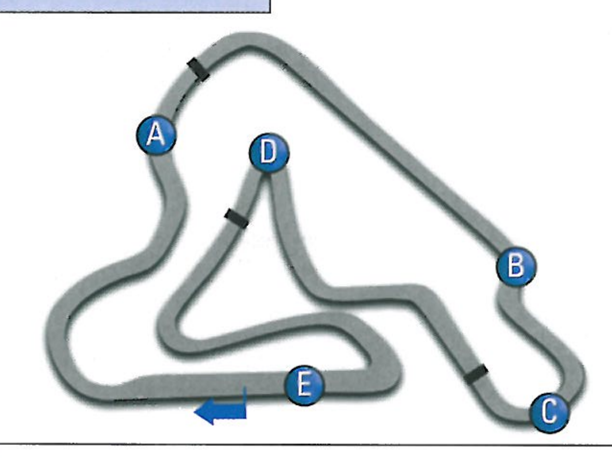
C. Trata esta amplia curva en horquilla como dos curvas y vuelve a usar las bandas de frenado del lado de la carretera en tu provecho. Si sales de la primera curva por el exterior, puedes doblarte enseguida hacia la segunda curva y salir más deprisa.



D. Tras un par de recodos rápidos te enfrentarás a esta horquilla cerrada. Es mejor aminorar a saco, jugarse el todo por el todo e intentar pasar derrapando con el freno de mano en vez de seguir la línea de carrera estándar.



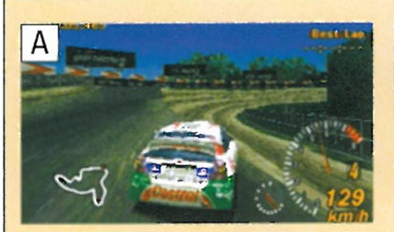
E. La última curva antes de la recta se halla en una amplia sección de pista con las vallas de protección soterradas al fondo. Tómala por lo tanto lo más cerrada posible, ya que nada impide que te salgas fuera.



CIRCUITOS DE TIERRA

PISTA DE CENIZA DE TAHITÍ 3

Longitud total: 3.682 m
Longitud de recta: 263 m
Quizá este rally por Tahití no sea el más corto de los caminos de tierra del juego, pero sí el más rápido.



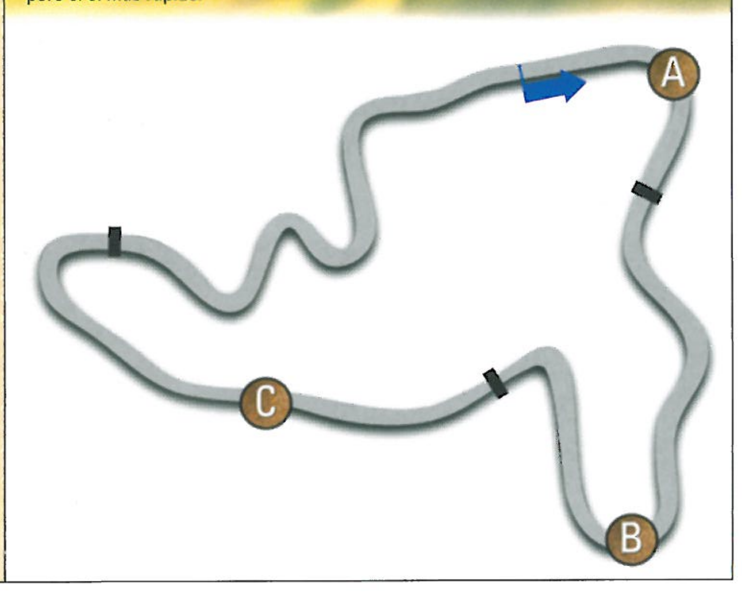
Este rally empieza y termina en una pequeña sección de carretera. Esto significa que tendrás mucho más agarre para acelerar desde la salida y de cara a la primera y crucial curva. Sin embargo, pasar de carretera a tierra puede desorientar un tanto, así que afloja un poco.



Ésta es la primera curva realmente difícil que te vas a encontrar en este circuito. Asegúrate de doblarte pronto y mantén la potencia para que el coche la pase deslizándose. Así dicho suena muy fácil, pero a la hora de la verdad el castañazo es más que probable.



Ésta es la recta más larga del circuito y provee la oportunidad perfecta para pisar el acelerador a fondo. Asegúrate de mantener el coche lo más recto posible porque hacia la mitad hay algunos baches peligrosos.



SUR DE SMOKEY MOUNTAIN

Longitud total: 3.260 m
Longitud de recta: 223 m
Una pista accidentada sin rectas largas, pero que posee algunas curvas bien pronunciadas en las que deslizarse sin problemas.



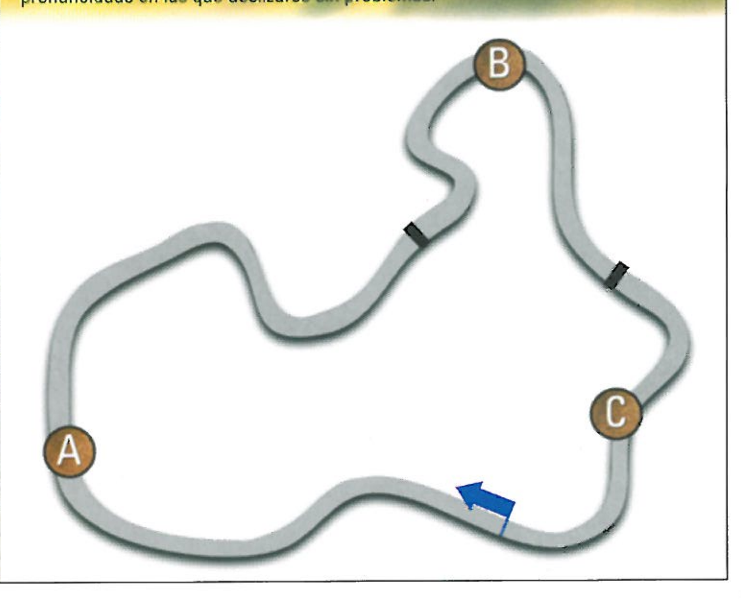
Ten cuidado con los baches que hay justo antes y durante esta curva gradual. Dado que debes girar, pueden enviarte el coche a todo tipo de ángulos extraños, así que afloja un poco o frena enseguida antes de cada uno para reducir las probabilidades de salir por los aires.



Esta curva a mano derecha es en realidad más fácil de lo que parece: sólo has de hacer que el morro del coche se vaya deslizando por los setos de al lado de la pista. Éstos no te frenarán en absoluto, con lo cual puedes tomar la curva más cerrada.



Una sección de pista fácil que se puede tomar a toda velocidad. Ve dando gas hasta la misma llegada.

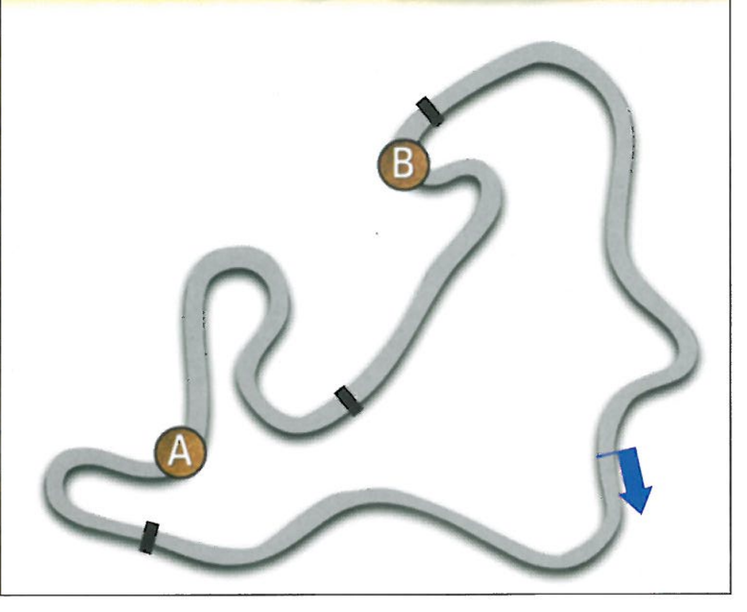






AUTOPISTA DE GREEN FOREST

Longitud total: 3.698 m
Longitud de recta: 223 m
La Autopista de Green Forest, circuito largo y sinuoso con túneles a manta, es en realidad muy rápido. Tan sólo asegúrate de frenar y virar bien pronto para que el coche empiece a derrapar.





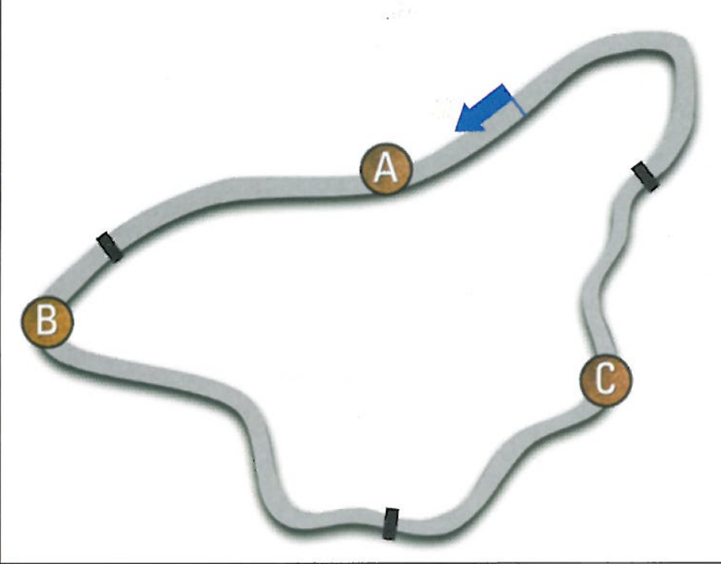
Si las abordas desde el ángulo adecuado, todas estas supuestas curvas cerradas se pueden tomar dándole un leve toque al freno. Esto se debe en gran parte a la anchura de la pista, así que empieza por fuera y dóblate pronto, sacando partido a dicha amplitud.

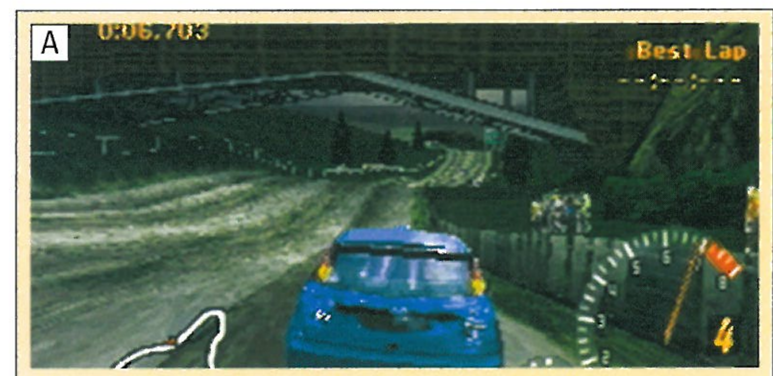


Vigila con la sección abrupta que precede a esta curva, la más cerrada del recorrido. Con un coche rápido puedes salir del último montículo en un ángulo que te prepare para la curva, pero es mejor frenar pronto y aminorar para evitar trompos.

NORTE DE SMOKEY MOUNTAIN

Longitud total: 3.580 m
Longitud de recta: 289 m
Como su equivalente del sur, ésta es otra pista escabrosa, pero es también el camino de tierra de rectas más largas y curvas más benignas.





Tal vez sea una recta larga y abierta, pero está llena de baches, y, gracias a una carretera algo serpentina, cuesta pasar recto por encima de cada uno de ellos. Asegúrate de alinear el coche desde la misma salida y de cara a la recta final. Si hace falta, aminora antes de cada desnivel.



Usa los números que hay en los árboles a los lados de la carretera como referencia para saber cuándo frenar y girar de cara a la curva más fuerte del trazado. Si no has girado al llegar al último número, será demasiado tarde.



Los dos baches que conducen a estas curvas pueden ser complicados, máxime cuando la carretera es tan estrecha. Comete un error al pasarlos y podrías acabar golpeando la pared, así que toda precaución es poca.

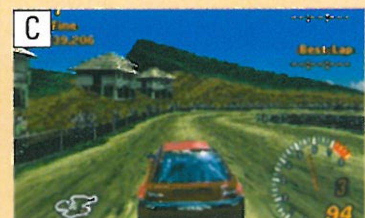




Para esta sección de tortuosas pistas de ceniza no es mala idea frenar dos veces por curva: una para aminorar y luego de nuevo para provocar un derrape exagerado.



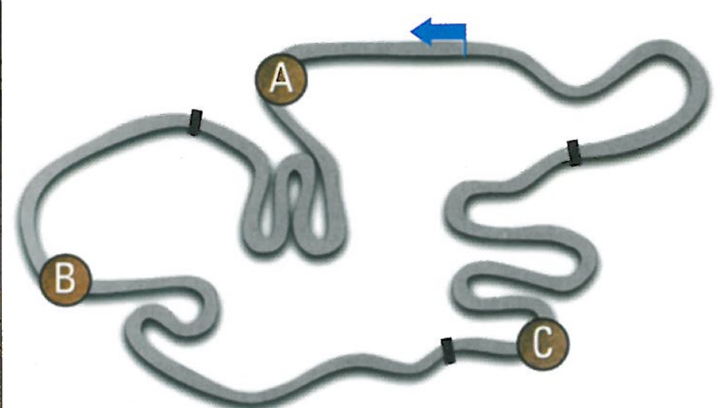
Ésta es la curva más difícil del circuito, debido a las curvas rápidas que la preceden. Al bajar la loma anterior no tienes excusa para no estar preparado, ya que ves toda la curva trazada ante ti. Así que ya sabes: memoriza el trazado y por las curvas que son pocas y cobardes.



Como antes, deberás darle tanto al freno como al acelerador para pasar esta sección, a causa de las diversas horquillas que hay unidas. Recuerda que sólo debes pulsar el freno para obligar el coche a deslizarse: una derrapada no es nada sin potencia.

LABERINTO DE TAHITÍ

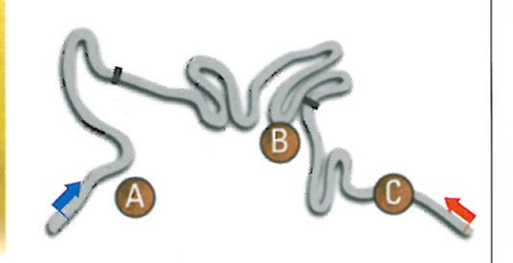
Longitud total: 3.600 m
Longitud de recta: 252 m
Posiblemente el más divertido de todos los circuitos de rally, su nombre lo dice todo: deberás frenar en un montón de curvas, forzando al coche a hacer derrapadas imposibles.





CUESTA DE PIKES PEAK

Longitud total: 4.181 m
Longitud de recta: 260 m
Extraña combinación de tierra y carretera, este rally ascendente exige una concentración constante. Si hay algún circuito de rally que te vaya a hacer sudar, éste es.

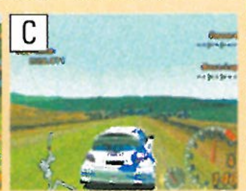




El rally ascendente empieza en la superficie de carretera, que ofrece más agarre en algunas curvas fáciles. Pero que esto no te dé una falsa sensación de seguridad, ya que la carretera no dura mucho. Prepárate ahora porque más adelante vas a sufrir de lo lindo.



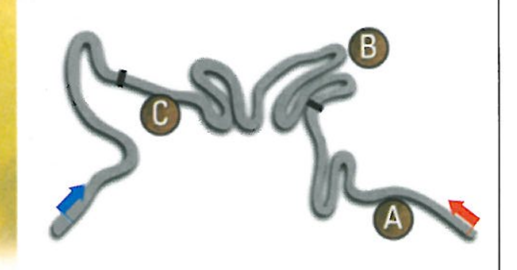
A estas alturas la carretera se habrá convertido del todo en camino abierto, así que el agarre no será ni mucho menos tan bueno. Y ésta es la sección más difícil de la pista. Aquí no te prodigues con el freno, ya que la inclinación te frenará con sólo soltar un momento el acelerador.

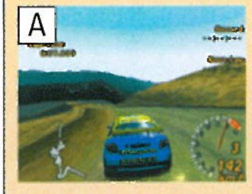


Tras la tormenta viene la calma. Después de pasarlas canutas en el tramo anterior, esta sección, una recta final bien rápida, te permite apretar el gas bien a fondo. Aprovecha la ocasión para sacar a relucir todos los caballos de potencia de tu torpedo sobre ruedas.

DESCENSO DE PIKES PEAK

Longitud total: 4.181 m
Longitud de recta: 260 m
Al igual que la versión ascendente de esta pista, el trazado descendente no se debe subestimar. Si acaso, la pista hacia abajo es aún más complicada por la velocidad extra.





Esta rápida sección inicial no dura demasiado, pero vale la pena aprovechar esta recta corta para habituarse a la superficie de la carretera y al agarre de tu vehículo. Procura hacerte rápidamente con el control de la situación si no quieres ir a parar a la cuneta más adelante.



En la versión descendente de Pikes Peak deberás frenar con más empeño por razones obvias, pero usa el freno sólo en pequeñas ráfagas y al entrar en curvas. Una vez dejes ésta atrás, es todo bajada, literalmente, así que te recordamos que los frenos existen.



Aparte de esta curva en horquilla no muy difícil, esta última sección debería serte relativamente fácil, ya que la superficie de la carretera pasa de tierra a alquitrán y consigues más agarre. Aprovéchalo y vete hacia esa meta como un auténtico cohete.



EXÁMENES PARA LICENCIAS

Aquí tienes toda la información necesaria para completar los complicados exámenes de conducir. Pero antes de lanzarte de lleno a ello, debes saber que puedes introducir una tarjeta de memoria del Gran Turismo original con las licencias A y B completadas ¡para obtener al instante las equivalentes en el segundo juego! Con ello no las conseguirás todas, pero te ahorrarás algún trabajo. Completar los permisos da acceso a todas las pistas del disco modo Arcade.

LICENCIA B, Test 1



Bronce: 39,800
Plata: 38.900
Oro: 38.650
Tu tarea aquí es detenerte en la parrilla de los 1.000 metros. Mantén el dedo firme en el acelerador desde antes de la palabra "go" y machaca el freno hacia los 950 m.

COCHE: TOYOTA YARIS '99

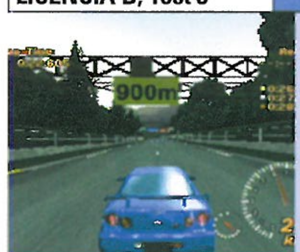
LICENCIA B, Test 2



Bronce: 30.500
Plata: 29.550
Oro: 29.270
Como en la primera prueba, pero con un coche más veloz. En esta ocasión debes frenar hacia los 900 metros. Asegúrate de recordar dónde frenaste para variar la próxima vez en caso de fallar.

COCHE: FIAT COUPÉ

LICENCIA B, Test 3



Bronce: 28.000
Plata: 27.300
Oro: 26.800
El test de frenada final se realiza con el Skyline, uno de los coches más rápidos del juego. Por suerte también tiene unos frenos excelentes, así que vuelve a frenar hacia los 900 metros.

COCHE: R34 SKYLINE GTRV SPEC

LICENCIA B, Test 4



Bronce: 27.000
Plata: 24.200
Oro: 23.700
Para esta prueba debes completar dos vueltas. Mantén el acelerador pulsado desde la salida hasta el final y procura arrimarte tanto como puedas a las líneas rojas y blancas para ganar.

COCHE: NISSAN MARCH G

LICENCIA B, Test 5



Bronce: 35.300
Plata: 33.600
Oro: 32.500
Como en el test 4, pero con un coche más rápido. Ve de nuevo a toda pastilla y usa las líneas de color rojo y blanco del interior para que te frenen. Si empieza a irsete el coche, pulsa el acelerador.

COCHE: IMPREZA WRX STI VER.V 98

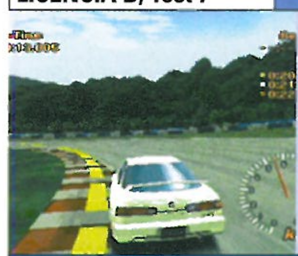
LICENCIA B, Test 6



Bronce: 27.000
Plata: 25.200
Oro: 24.650
Esta curva fácil a mano izquierda no debería plantear problemas. Mantén el acelerador a fondo desde el principio al final. Intenta mantener la línea de la carretera en el centro justo del coche.

COCHE: MAZDA DEMIO GL-X

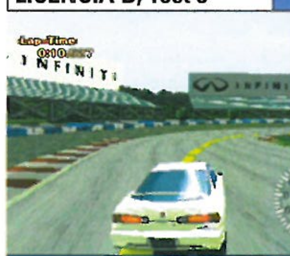
LICENCIA B, Test 7



Bronce: 22.800
Plata: 21.300
Oro: 20.750
Igual que antes pero con un coche más raudo. Acelera a todo gas de nuevo y sigue la línea, manteniéndola cerca del centro del coche. Dale una vez al freno al empezar el viraje.

COCHE: HONDA INTEGRA TYPE-R '98

LICENCIA B, Test 8



Bronce: 25.500
Plata: 23.800
Oro: 23.310
Esta prueba es exactamente como la anterior, incluso hasta el coche, sólo que con una curva hacia la derecha. No dejes que esto te desconcierte y te harás con una medalla en cuestión de segundos.

COCHE: HONDA INTEGRA TYPE-R '98

LICENCIA B, Test 9



Bronce: 26.000
Plata: 24.200
Oro: 23.550
Esta curva en forma de S es algo más peliaguda. Acelera a fondo todo el rato y mantén la línea cerca del centro del coche. Usa las líneas rojas y blancas para aminorar.

COCHE: FORD COUGAR

LICENCIA B, Test 10



Bronce: 22.700
Plata: 21.100
Oro: 20.300
Prueba parecida al test anterior, pero requiere el uso del freno en la primera curva: un simple toque debería bastar; no te pases o catearás.

COCHE: SUPRA RZ

CONSEJO

Cuando intentes finalizar alguna de las pruebas de las licencias con una medalla de oro, recuerda: utiliza el método del 'ensayo y error'. Evidentemente, no conseguirás un oro a la primera por tu cara bonita, así que tómate tu tiempo y aprende de tus errores. Conseguir una conducción perfecta requiere una buena dosis de concentración e incluso algo de suerte.

CONSEJO

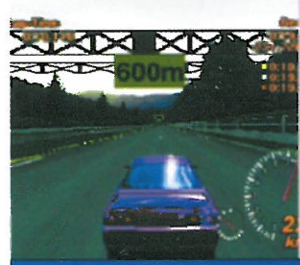
En las pruebas en las que debas pararte en una marca azul, no sólo has de vigilar los indicadores de distancia, sino también el cuentakilómetros. Si consigues recordar la velocidad exacta a la que ibas cuando frenaste, deberías ser capaz de ir afinando tus tiempos para conseguir el oro con facilidad.

LIBRO DE RUTA

CONSEJO

Cuando empieces a coger confianza y necesites algo más de control para pasarle la mano (o la rueda) por la cara a tus adversarios, ve probando la aceleración analógica. De esta manera, serás capaz de mantener la velocidad adecuada para cada curva. Además, si empiezas a perder el control, no tendrás que hacer algo tan drástico como apretar el freno

LICENCIA A, Test 1



Bronce: 19.700
Plata: 19.200
Oro: 18.800
Como al principio de la primera licencia, aquí hay que pararse en una parrilla. Ve girando el motor y acelera a saco desde la salida, y luego no frenes hasta llegar a la señal de los 850 metros.

COCHE: R32 SKYLINE GT-R V SPEC

LICENCIA A, Test 2



Bronce: 22.500
Plata: 21.500
Oro: 21.100
Como en el test 1 pero esta vez efectúas un ligero giro. Empieza a virar hacia los 800 m. Y frena a los 900. Tienes un 4x4, así que deberías poder controlar la derrapada hacia la parrilla.

COCHE: SUBARU LEGACY B4 RSK

LICENCIA A, Test 3



Bronce: 21.600
Plata: 20.000
Oro: 19.200
Mantén el dedo firme en el acelerador, listo para la salida. Sigue la línea y empieza a frenar justo al girar, antes de volver a acelerar enseguida al deslizarte por la curva.

COCHE: HONDA INTEGRA TYPE-R '98

LICENCIA A, Test 4



Bronce: 21.800
Plata: 19.900
Oro: 19.300
Como en el test 3, pero al volante de un coche de tracción trasera, así que sé algo más cauto para asegurarte de no perder el control, pulsando el acelerador si es necesario.

COCHE: TOYOTA ALTEZZA RS200

LICENCIA A, Test 5



Bronce: 14.700
Plata: 13.200
Oro: 12.600
Esta cerrada curva a la izquierda no ofrece líneas orientativas, así que te las has de apañar solo. Frena con una pulsación breve y brusca al girar, y luego sal enseguida de la curva con un acelerón.

COCHE: HONDA INTEGRA TYPE-R '98

LICENCIA A, Test 6



Bronce: 14.900
Plata: 13.200
Oro: 12.300
Como el test 5, pero ahora con un auto de tracción trasera en vez de delantera. Tu entrada en la curva debe ser algo más agresiva, dejándote ir para que se deslice la parte trasera.

COCHE: TOYOTA ALTEZZA RS200

LICENCIA A, Test 7



Bronce: 27.000
Plata: 25.200
Oro: 24.600
Esta curva a la derecha hacia una a la izquierda puede ser chunga con este 4x4, así que frena en seco para la primera y sal acelerando, soltando de nuevo el gas al virar a la izquierda.

COCHE: MITSUBISHI GTO MR

LICENCIA A, Test 8



Bronce: 26.000
Plata: 24.400
Oro: 24.000
Igual que la prueba 7 pero ahora con un coche de tracción trasera. En estas curvas no necesitas usar para nada el freno: tan sólo suelta el acelerador en cada una y deja que el coche derive.

COCHE: SUPRA RZ

LICENCIA A, Test 9



Bronce: 17.700
Plata: 15.200
Oro: 14.100
Este test es una versión inversa de los dos previos y algo más difícil. Frena de golpe para la primera curva y acelera por el exterior, dejando que el balanceo del coche afronte el siguiente recodo.

COCHE: MITSUBISHI GTO MR

LICENCIA A, Test 10



Bronce: 17.000
Plata: 14.800
Oro: 13.700
Como el test anterior pero con un coche más veloz y de tracción trasera. Esta vez suelta un poco el acelerador en la segunda curva y no tendrás muchos más problemas.

COCHE: SUPRA RZ



LICENCIA C INTERNACIONAL, Test 1



Bronce: 18.000
Plata: 16.600
Oro: 16.050
Curva fuerte a la izquierda. Acelera desde la salida, empieza a liberar el acelerador al acercarte a la curva y luego vira y frena para deslizar el coche. Controla pulsando el acelerador.

COCHE: MAZDA ROADSTER 1.8 RS

LICENCIA C INTERNACIONAL, Test 2



Bronce: 18.000
Plata: 16.000
Oro: 15.450
Ésta es la misma curva del test uno pero con un auto mucho más rápido. No dejes que la curva suave te despiste: se vuelve más cerrada y es fácil salirse de la pista.

COCHE: NISSAN S15 SILVIA SP.R AERO

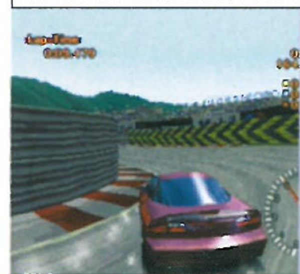
LICENCIA C INTERNACIONAL, Test 3



Bronce: 23.500
Plata: 21.600
Oro: 20.200
Abórdalo con sencillez, ya que hay dos curvas separadas. La clave del éxito aquí estriba en intentar mantener el peso en la parte frontal izquierda del coche de cara a la segunda curva y salir acelerando enseguida.

COCHE: CAMARO Z28 COUPE

LICENCIA C INTERNACIONAL, Test 4



Bronce: 23.500
Plata: 21.600
Oro: 20.200
Es exactamente lo mismo que en las pruebas anteriores, pero con barreras. No dejes que te intimiden. Ten cuidado con los cantos del coche al doblarte hacia dentro y te será tan fácil como antes.

COCHE: CAMARO Z28 COUPE

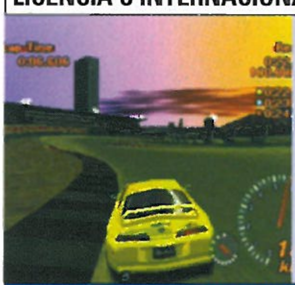
LICENCIA C INTERNACIONAL, Test 5



Bronce: 13.600
Plata: 12.100
Oro: 11.400
Toma todas las curvas de esta chicane de Red Rock Valley lo más cerradas posible. No hay ninguna necesidad de emplear el freno: tan sólo debes soltar un instante el acelerador en las curvas.

COCHE: SUPRA RZ

LICENCIA C INTERNACIONAL, Test 6



Bronce: 24.700
Plata: 23.300
Oro: 22.500
De nuevo en Red Rock Valley. Esta vez tienes una chicane seguida de una curva fácil a la derecha. La única vez que deberás usar el freno es para darle un toque en el recodo final.

COCHE: SUPRA RZ

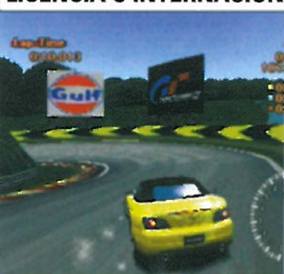
LICENCIA C INTERNACIONAL, Test 7



Bronce: 17.000
Plata: 15.700
Oro: 15.100
Afloja un tanto el acelerador al entrar en esta chicane y luego frena de golpe, usando la punta del coche desde las curvas de la chicane para ayudarte a pasar la curva cerrada a la izquierda en dirección al túnel.

COCHE: TOYOTA CELICA SS-II

LICENCIA C INTERNACIONAL, Test 8



Bronce: 17.000
Plata: 15.200
Oro: 14.600
Como en el test anterior pero con un vehículo algo más rápido. Aunque lo normal es fallar y salirse de la pista, en estas dos pruebas puedes pasar por la calzada justo antes de la línea de meta.

COCHE: HONDA S2000

LICENCIA C INTERNACIONAL, Test 9



Bronce: 22.500
Plata: 20.800
Oro: 20.150
Aparte de frenar un poco en la segunda curva, puedes abordar el test por esta sección de Roma a toda velocidad. Tal vez te lleve unos cuantos intentos acostumbrarte a la pista.

COCHE: ALFA 156 2.5 V6 24V

LICENCIA C INTERNACIONAL, Test 10



Bronce: 27.000
Plata: 23.500
Oro: 22.500
Asegúrate de prestar atención a las señales de esta breve sección de Seattle. Ojo con la última curva a la izquierda de esta prueba: no des mucho gas al salir o llegará el consabido trompo.

COCHE: CORVETTE GS '96

CONSEJO

Si todavía no tienes un controlador analógico, éste el momento de conseguir uno. Después de un poco de práctica, te sorprenderás de lo fácil que resulta tomar las curvas y controlar el coche en situaciones difíciles. Con el controlador digital es fácil dar volantazos pero demasiado difícil alinear el coche justo en los bordes de la carretera.

CONSEJO

Es una buena idea ir perfeccionando tu conducción acostumbrándose al cambio de marchas manual. La mayor ventaja (sobre todo en las pruebas para licencia) es la posibilidad de seleccionar la mejor marcha para afrontar cada curva sin preocuparse por si el coche va a acelerar súbitamente cuando cambie de marcha.

LICENCIA B INTERNACIONAL, Test 1



Bronce: 31.000
Plata: 29.000
Oro: 27.100
Asegúrate de pasar recto por todos los baches del principio de esta sección y prepárate para la curva fácil a la izquierda. Frena y vira pronto al interior para procurarte un último trecho sencillo hasta la meta.

COCHE: IMPREZA '99 RALLY CAR

LICENCIA B INTERNACIONAL, Test 2



Bronce: 23.000
Plata: 20.800
Oro: 19.250
Este mini circuito de rally por la pista de ceniza de Tathiti es la primera oportunidad de practicar la deriva sobre tierra. Acuérdate de doblarte enseguida al interior y de meterle caña al motor justo después de cada curva.

COCHE: LANCER EVO.V RALLY CAR '98

LICENCIA B INTERNACIONAL, Test 3



Bronce: 27.500
Plata: 26.300
Oro: 25.500
Aquí se pondrá a prueba tu habilidad para acometer dos curvas largas. Deberás frenar para la primera curva, pero para la segunda puede bastarte con pulsar el acelerador alguna vez.

COCHE: MITSUBISHI FTO GPX

LICENCIA B INTERNACIONAL, Test 4



Bronce: 26.500
Plata: 25.200
Oro: 24.300
Es justo lo mismo que el test 3, pero con un coche más rápido y de tracción trasera en lugar de delantera. Para la segunda curva tienes que soltar el acelerador brevemente.

COCHE: NSX TYPE S ZERO

LICENCIA B INTERNACIONAL, Test 5



Bronce: 20.000
Plata: 18.800
Oro: 17.900
Una curva suave que conduce a un giro cerrado de 180 grados. Corta por la primera curva y frena de golpe para entrar en la segunda, obligando al coche a deslizarse antes de volver a aplicar el acelerador.

COCHE: MUSTANG SVT COBRA '98

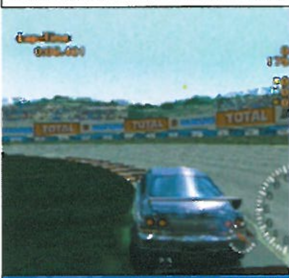
LICENCIA B INTERNACIONAL, Test 6



Bronce: 22.900
Plata: 21.000
Oro: 19.700
Aquí hay que superar un eslálom de diez puntos. Debes frenar justo antes del primer viraje para reducir la velocidad, pero después pulsa el acelerador entre cada uno de los giros.

COCHE: PEUGEOT 106 1.6 RALLY

LICENCIA B INTERNACIONAL, Test 7



Bronce: 22.600
Plata: 20.500
Oro: 19.750
Esta difícil curva a la derecha antes de una horquilla a la izquierda puede tener su miga. Frena de golpe hacia la primera curva, saliendo por el exterior y listo para frenar de cara a la siguiente antes de salir con un acelerón.

COCHE: R33 SKYLINE GT-R V SPEC

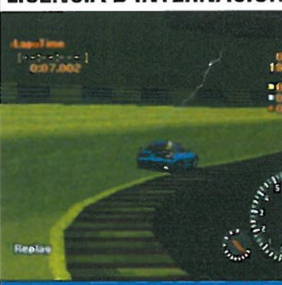
LICENCIA B INTERNACIONAL, Test 8



Bronce: 21.700
Plata: 19.500
Oro: 18.650
De nuevo en el eslálom de diez puntos. Es la más divertida de todas las pruebas porque esta vez cuentas con un coche más rápido. Por suerte también tiene una mejor dirección, así que puedes ser más agresivo.

COCHE: HONDA S2000

LICENCIA B INTERNACIONAL, Test 9



Bronce: 26.000
Plata: 24.000
Oro: 23.800
En esta sección de pista vigila con la pronunciada curva a la izquierda antes de la meta: puede ser engañosa. Las dos primeras curvas se pueden tomar tan rápido como quieras.

COCHE: MAZDA RX-7 TYPE RS

LICENCIA B INTERNACIONAL, Test 10



Bronce: 25.700
Plata: 24.800
Oro: 23.200
Ésta es una de las curvas más difíciles del juego. Frena pronto antes de girar hacia la chicane y sal acelerando rápido. La última curva se puede tomar más o menos a toda velocidad.

COCHE: VIPER GTS



LICENCIA A INTERNACIONAL, Test 1



Bronce: 33.700
Plata: 32.500
Oro: 31.900
En este círculo de dos vueltas debes ir dejándote llevar lo más cerrado posible para conseguir algo parecido a un tiempo decente. Pulsa el acelerador para deslizar la parte trasera del Viper.

COCHE: VIPER GTS

LICENCIA A INTERNACIONAL, Test 2



Bronce: 26.800
Plata: 25.000
Oro: 23.900
Este test va de tomar curvas cuesta arriba. Frena un poco para el primer recodo a mano derecha y luego usa la loma para reducir en vez del freno, sólo con soltar el acelerador.

COCHE: TVR GRIFFITH 500

CONSEJO

Para las últimas pruebas para licencia, es una buena idea probar los circuitos directamente, ya sea en el modo Arcade o en el juego principal. Al menos aquí no te tumbarán por pisar la hierba y puedes aprender de una manera más fácil cómo se ha de tomar cada curva.

LICENCIA A INTERNACIONAL, Test 3



Bronce: 32.600
Plata: 31.500
Oro: 30.000
El NSX no es que sea el coche más controlable, lo cual dificulta conducir por esta sección de Apricot Hill. Sólo hace falta frenar para la segunda y la tercera curva.

COCHE: NSX TYPE S ZERO

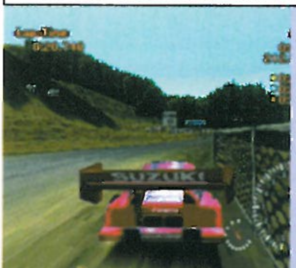
LICENCIA A INTERNACIONAL, Test 4



Bronce: 31.000
Plata: 29.000
Oro: 27.800
Tienes que vigilar con el primer bache de este camino de tierra, ya que puede despedir tu coche por los aires si no llegas a él recto. En principio sólo necesitas el freno para el último recodo.

COCHE: FORD ESCORT RALLY CAR

LICENCIA A INTERNACIONAL, Test 5



Bronce: 31.000
Plata: 29.000
Oro: 27.000
Una sección corta con tu primer coche modificado para carreras. Aquí puedes pasar por la tierra y es probable que lo necesites, ya que se recomienda frenar en todas las curvas.

COCHE: ESCUDO PIKES PEAK VERSION

LICENCIA A INTERNACIONAL, Test 6



Bronce: 42.000
Plata: 40.000
Oro: 38.700
Este coche tiene una dirección mucho mejor que la del anterior, pero con todo tendrás que usar el freno en las curvas debido a la falta de agarre a la carretera. Como antes, puedes cruzar por la tierra.

COCHE: PEUGEOT 306

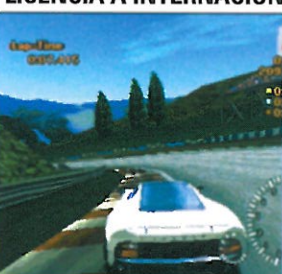
LICENCIA A INTERNACIONAL, Test 7



Bronce: 18.800
Plata: 17.700
Oro: 16.300
Suéltate el pelo en esta sección del trazado de Roma. Sólo necesitas frenar para la segunda curva, un recodo cerrado a la izquierda; menos eso, todo el circuito se puede hacer a toda leche.

COCHE: ALFA 155 TOURING CAR

LICENCIA A INTERNACIONAL, Test 8



Bronce: 25.000
Plata: 24.000
Oro: 22.900
En la primera curva no tendrías porqué frenar. La principal curva a tener en cuenta en esta sección del canal de carreras de Midfield es un malévolo recodo a la izquierda tras la chicane.

COCHE: JAGUAR XJ220 GT RACE CAR

LICENCIA A INTERNACIONAL, Test 9



Bronce: 22.000
Plata: 21.000
Oro: 19.900
¿Te acuerdas de esa difícil chicane encima de la loma con el Viper? Ha vuelto, pero esta vez tienes un coche más rápido. Es mejor frenar a conciencia hasta la chicane y luego salir acelerando.

COCHE: R390 GT1 '98

LICENCIA A INTERNACIONAL, Test 10



Bronce: 20.000
Plata: 18.700
Oro: 17.750
Puede que este coche tenga un buen aspecto, pero le cuesta horrores girar. Para cada curva deberás frenar a fin de iniciar el viraje y luego ir pulsando el acelerador para pasar con rapidez.

COCHE: GT-ONE '99

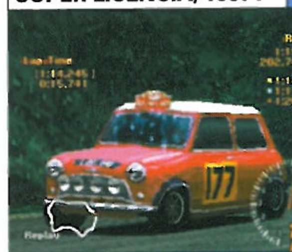
SUPER LICENCIA

Los puntos de control de cada circuito no son sólo para hacer bonito: fíjate en tus tiempos en cada sección para ver lo bien que lo estás haciendo. Usa estas guías de sección como objetivos que perseguir al recorrer el trazado. Es probable que no completes ninguno a la primera: necesitas perseverancia para conocer tanto las pistas como el coche. Pero vale la pena, eso sí, porque de completarlo obtendrás el sintetizador de pruebas aleatorias de la Liga GT. Si pese a todo no logras avanzar, estudia las curvas con nuestra guía de pistas.

CONSEJO

La mejor manera para superar pruebas de licencia es aprenderse de memoria, literalmente, el funcionamiento de cada coche. Cada uno se conduce de manera ligeramente diferente, así que si quieres tener alguna opción de conseguir el oro vale la pena tener en tu garaje el coche que normalmente te darían en la prueba. Practica con éste en algunas carreras y te aseguramos que tu control sobre el coche mejorará ostensiblemente.

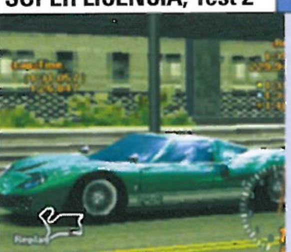
SUPER LICENCIA, Test 1



Bronce: 1.20.000
Plata: 1.17.000
Oro: 1.14.300
Pista: Carretera de Tahití
Sección 1: 0.18
Sección 2: 0.34
Sección 3: 0.54

COCHE: ROVER MINI MARK 1

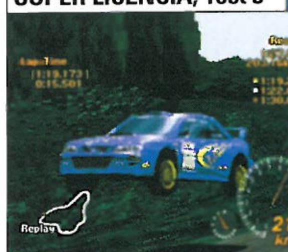
SUPER LICENCIA, Test 2



Bronce: 1.40.000
Plata: 1.34.000
Oro: 1.31.100
Pista: Circuito de Seattle
Sección 1: 0.24
Sección 2: 0.52
Sección 3: 1.17

COCHE: FORD GT40

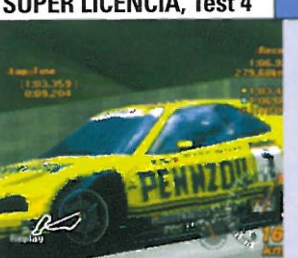
SUPER LICENCIA, Test 3



Bronce: 1.30.000
Plata: 1.22.000
Oro: 1.19.200
Pista: Norte de Smokey Mountain
Sección 1: 0.17
Sección 2: 0.40
Sección 3: 1.03

COCHE: IMPREZA '99 RALLY CAR

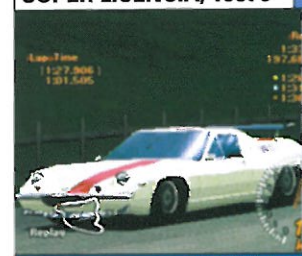
SUPER LICENCIA, Test 4



Bronce: 1.10.000
Plata: 1.06.000
Oro: 1.03.400
Pista: Canal de carreras de Midfield
Sección 1: 0.17
Sección 2: 0.30
Sección 3: 0.49

COCHE: PENZOIL NISMO GT-R GT

SUPER LICENCIA, Test 5



Bronce: 1.38.000
Plata: 1.31.000
Oro: 1.28.000
Pista: Grindelwald
Sección 1: 0.26
Sección 2: 0.51
Sección 3: 1.09

COCHE: LOTUS EUROPA

SUPER LICENCIA, Test 6



Bronce: 1.36.000
Plata: 1.32.500
Oro: 1.29.900
Pista: Circuito de Roma
Sección 1: 0.12
Sección 2: 0.40
Sección 3: 1.06

COCHE: PEUGEOT 406 V6

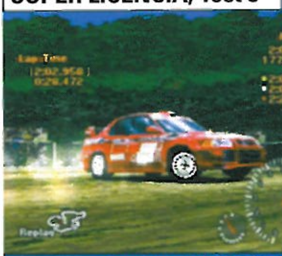
SUPER LICENCIA, Test 7



Bronce: 1.23.000
Plata: 1.16.000
Oro: 1.13.400
Pista: Canal de carreras de Laguna Seca
Sección 1: 0.24
Sección 2: 0.42
Sección 3: 0.58

COCHE: VIPER GTS-R TEAM ORECA

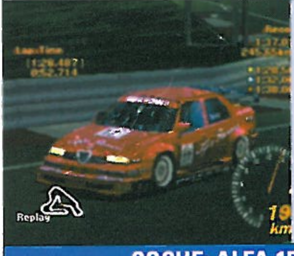
SUPER LICENCIA, Test 8



Bronce: 2.20.000
Plata: 2.07.000
Oro: 2.03.000
Pista: Laberinto deTahití
Sección 1: 0.35
Sección 2: 1.10
Sección 3: 1.45

COCHE: LANCER EVO.VI RALLY CAR '99

SUPER LICENCIA, Test 9



Bronce: 1.38.000
Plata: 1.32.000
Oro: 1.28.500
Pista: Roma de noche
Sección 1: 0.20
Sección 2: 0.44
Sección 3: 1.00

COCHE: ALFA 155 TOURING CAR

SUPER LICENCIA, Test 10



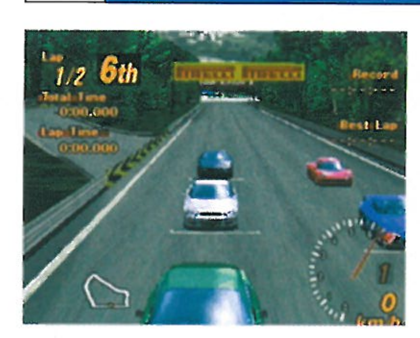
Bronce: 1.17.000
Plata: 1.12.000
Oro: 1.08.900
Pista: Autódromo de Apricot Hill
Sección 1: 0.16
Sección 2: 0.35
Sección 3: 0.49

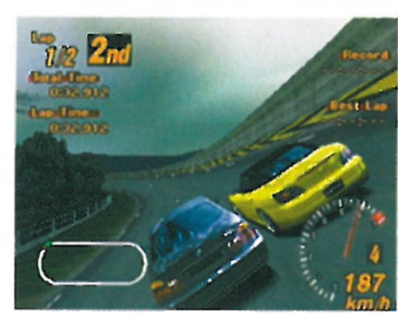
COCHE: GT-ONE '99





MODO ARCADE





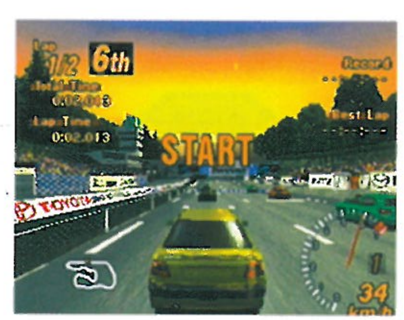


Antes de poder completar del todo el modo Arcade deberás jugar a parte del disco del modo GT, en concreto los exámenes de conducir. Una vez que hayas obtenido los seis permisos, incluido la súper-licencia, accederás a todas las pistas del disco del modo Arcade. Cada licencia te permitirá jugar en cinco pistas extra. Cuando hayas conseguido el súper permiso también accederás a los coches de la clase Súper del disco del modo Arcade.

Antes de poder acceder a alguno de estos nuevos coches, no obstante, deberás correr en todas las pistas que acabas de desbloquear. Completa cada pista y cada camino de tierra en el nivel de dificultad fácil para acceder a su versión inversa y jugar a ella. Completa cada una de las pistas normales en el nivel de dificultad difícil y desbloquearás más coches. Con más o menos todos los circuitos, si terminas una carrera en primer lugar con el nivel difícil y un coche de cualquier clase, tendrás un coche más a elegir en la siguiente carrera.

Los mejores coches para ganar los eventos del nivel difícil hasta ganar los nuevos son el Chevrolet Corvette Coupe, el Mazda RX-7 y el Nissan Skyline GT-R V Spec de la clase A. Elijas cual elijas en el modo Arcade, el ordenador seleccionará los coches que mejor se correspondan en su contra, así que no te preocupes si quieres correr con algo de la clase C: no te medirás contra vehículos de la clase A. Los mejores coches de la clase B son el BMW 328i y el Audi TT; y en lo alto de la clase C se encuentran el Citroen Xsara y el Suzuki Alto Works. Para ganar las carreras también puedes usar autos de tu garaje particular que hayas comprado en el disco del modo GT, así como los coches secretos, pero tus mejores tiempos no quedarán grabados.

Al terminar el modo Arcade accederás a los créditos finales del modo Arcade del mismo disco.









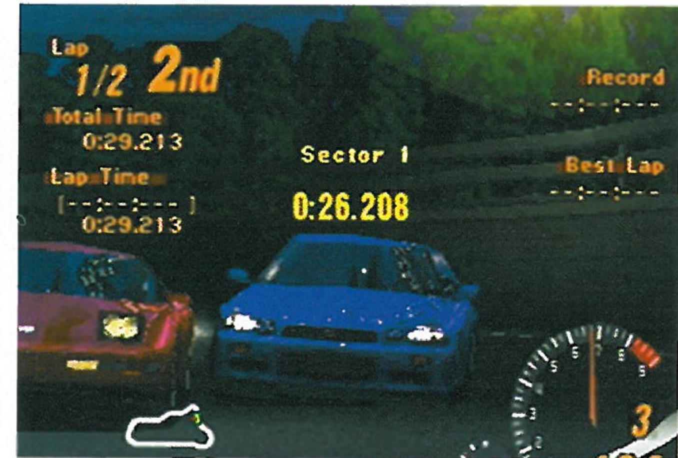
COCHES DE BONUS

Consigue todos los oros en cada una de las pruebas individuales de cada permiso para conseguir los siguientes coches...

Licencia B	Spoon S2000
Licencia A	Dodge Concept Car
Licencia C Internacional	3000GT LM Edition
Licencia B Internacional	Del Sol LM Edition
Licencia A Internacional	FTO LM Edition
Súper Licencia	Toyota GT-One

EL MES QUE VIENE...

Sitúate en la parrilla de salida a la espera del siguiente número de PlanetStation para llevarte la segunda parte de nuestro concienzudo estudio de *Gran Turismo 2*. Te ofreceremos la guía definitiva del modo GT, incluida una completa lista de coches.





CRASH TEAM RACING

DADO QUE LA MAYOR PARTE DE *CRASH TEAM RACING* TIENE LUGAR EN EL MODO AVENTURA, HEMOS COMPILADO ESTA SERIE DE ÚTILES CONSEJOS PARA AYUDARTE A SER SIEMPRE EL PRIMERO EN CRUZAR LA BANDERA A CUADROS. TAMBIÉN HEMOS INCLUIDO UNA DESCRIPCIÓN COMPLETA DE TODOS LOS SECRETOS Y EXTRAS A LOS QUE PUEDES ACCEDER. ASÍ, SIN MÁS DILACIÓN, ABRÓCHATE EL CINTURÓN Y ¡A ESPERAR LA ORDEN DE SALIDA!

2 JUGADORES
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK
MULTI-TAP
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: **7.990 PESETAS**



TROFEOS

Cada vez que entres por primera vez en un nivel del modo Aventura, competirás contra los demás personajes por un trofeo. En esencia, debes llegar primero para alzarte con él, así que usa las armas que tengas y tus selectas dotes de conducción para rechazar a los contrarios y llevarte esa bandera a cuadros. Cuando te has hecho con todos los trofeos de la totalidad de niveles de ese mundo en particular, puedes competir contra el personaje jefe.



DESAFÍO CTR

Cuando has ganado el trofeo de un nivel concreto, puedes volver a participar en él para acometer dos tareas extra. Una es la Carrera de la reliquia (Relic Race), que enseguida abordaremos, pero la otra es el Desafío CTR. En esta carrera compites por una ficha de color, y para conseguirla debes correr contra los pilotos rivales y recoger las tres letras que están esparcidas por el circuito. Las letras son "C", "T" y "R". Puede que estén ocultas, o tal vez haga falta una conducción diestra para llegar hasta ellas. Sea como sea, si pretendes echarle el guante a la ficha debes recoger las tres letras y acabar la carrera en primera posición. Si las reúnes todas pero no ganas la carrera, la ficha no será tuya.

En cada mundo se han de recoger cuatro fichas de distinto color, pero también hay una especial de bonificación que sólo puedes conseguir tras obtener primero los trofeos suficientes para acceder al nivel. Se trata de las fichas moradas, y las ganas participando en los niveles especiales situados en cada uno de los mundos una vez que has ganado todos los trofeos. Para agenciarte las fichas moradas tienes que recoger 20 cristales en el nivel especial antes de que se agote el límite de tiempo.



CARRERA DE LA RELIQUIA

Ésta es la otra carrera en la que puedes tomar parte una vez que hayas ganado un trofeo en cualquier nivel. El propósito aquí es completar tres vueltas al circuito en el menor tiempo posible. Por suerte, existen numerosas cajas de tiempo desperdigadas que presentan los números "1", "2" y "3". Cuando las recojas, el contador se detendrá durante el número de segundos indicado en la caja. Si completas el nivel con un buen registro, se te premiará con una reliquia, de las cuales hay tres tipos: zafiro, oro y platino. Según la rapidez con que completaras el nivel recibirás uno u otros.





TESOROS CTR

Aquí tienes una lista de los diversos niveles de CTR y los tesoros que contienen. Deberás ganarlos todos si aspiras a completar el juego como es debido.

MUNDO 1 PLAYA DE LA NO-CORDURA

NIVEL 1 CALA DE CRASH
Un trofeo
Una reliquia
Ficha amarilla
NIVEL 2 LOS CONDUCTOS DE ROO
Un trofeo
Una reliquia
Ficha verde
NIVEL 3 AUTOPISTA DE LA CLOACA
Un trofeo
Una reliquia
Ficha azul
NIVEL 4 CUEVAS DEL MISTERIO
Un trofeo
Una reliquia
Ficha roja

NIVEL DE BONUS ROCA DE LA CALAVERA
Ficha morada
JEFE RIPPER ROO

MUNDO 2 LAS RUINAS PERDIDAS

NIVEL 5 CAÑÓN DE DINGO
Un trofeo
Una reliquia
Ficha amarilla
NIVEL 6 TEMPLO DE TIGER
Un trofeo
Una reliquia
Ficha azul
NIVEL 7 PIRÁMIDE DE PAPU
Un trofeo
Una reliquia
Ficha roja
NIVEL 8 PARQUE DE COCO
Un trofeo
Una reliquia
Ficha verde
NIVEL DE BONUS RUINAS DEL ALBOROTO
Ficha morada
JEFE PAPU PAPU

LOS 'KARTEROS'

Cuando empiezas jugar a *CTR* hay ocho jugadores seleccionables. Aquí tienes algo de información sobre cada uno para decidir cuál es el mejor para ti.

CRASH BANDICOOT
Velocidad punta: ***
Aceleración: ***
Manejo: ***

DR. NEO CORTEX
Velocidad punta: ***
Aceleración: ***
Manejo: ***

TINY TIGER
Velocidad punta: ****
Aceleración: **
Manejo: *

COCO BANDICOOT
Velocidad punta: ***
Aceleración: ****
Manejo: **

N. GIN
Velocidad punta: ***
Aceleración: ****
Manejo: **

DINGODILE
Velocidad punta: ****
Aceleración: **
Manejo: *

POLAR
Velocidad punta: **
Aceleración: ***
Manejo: ****

PURA
Velocidad punta: **
Aceleración: ***
Manejo: ****





LIBRO DE RUTA







Si te encuentras detrás del pelotón, sobre todo en el modo del desafío CTR, es más que probable que recojas un arma de tiempo. Sin embargo no la uses enseguida, porque con una conducción diestra deberías poder abrirte paso hasta el interior del pelotón. ¡Entonces podrás auparte a la primera posición con gran facilidad!

MUNDO 3 PARQUE DEL GLACIAR

NIVEL 9 MINAS DEL DRAGÓN
Un trofeo
Una reliquia
Ficha azul

NIVEL 10 RISCO DE LA VENTISCA
Un trofeo
Una reliquia
Ficha roja

NIVEL 11 PASO DE POLAR
Un trofeo
Una reliquia
Ficha verde

NIVEL 12 ARENA DE TINY
Un trofeo
Una reliquia
Ficha amarilla

NIVEL DE BONUS CARRETERA ROCOSA
Ficha morada

JEFE KOMODO JOE

MUNDO 4 CIUDAD DE LA FORTALEZA

NIVEL 13 RUTA AÉREA
Un trofeo
Una reliquia
Ficha amarilla

NIVEL 14 CASTILLO DE CORTEX
Un trofeo
Una reliquia
Ficha verde

NIVEL 15 LABORATORIOS DE N. GIN
Un trofeo
Una reliquia
Ficha azul

NIVEL 16 ESTACIÓN DE OXIDE
Un trofeo
Una reliquia
Ficha amarilla

NIVEL DE BONUS PATIO DE NITRO

JEFE PINSTRIPE

MUNDO 5 VALLE DE LAS GEMAS

NIVEL 17 COPA DE LA GEMA MORADA
(hacen falta cuatro fichas moradas)
Gema morada
> Para conseguir la gema morada, debes correr en cuatro circuitos. Después de cada uno, se te dará una cifra de puntos en función de la posición en que termines. Ganará el corredor que tenga más puntos tras las cuatro carreras.

NIVEL 18 COPA DE LA GEMA AMARILLA
(hacen falta cuatro fichas amarillas)
Gema amarilla





> Para conseguir la gema amarilla, debes correr en cuatro circuitos. Después de cada uno, se te dará una cifra de puntos en función de la posición en que termines. Ganará el corredor con más puntos tras las cuatro carreras.

NIVEL 19 COPA DE LA GEMA AZUL
(hacen falta cuatro fichas azules)
Gema azul
> Para conseguir la gema azul, debes correr en cuatro circuitos. Después de cada uno, se te dará una cifra de puntos en función de la posición en que termines. Ganará el corredor con más puntos tras las cuatro carreras.

NIVEL 20 COPA DE LA GEMA VERDE
(hacen falta cuatro fichas verdes)
Gema verde
> Para conseguir la gema verde, debes correr en cuatro circuitos. Después de cada uno, se te dará una cifra de puntos en función de la posición en que termines. Ganará el corredor con más puntos tras las cuatro carreras.

NIVEL 21 COPA DE LA GEMA ROJA
(hacen falta cuatro fichas rojas)
Gema roja
> Para conseguir la gema roja, debes correr en cuatro circuitos. Después de cada uno, se te dará una cifra de puntos en función de la posición en que termines. Ganará el corredor con más puntos tras las cuatro carreras.

NIVEL 22 COLISEO DEL RESBALÓN
(el acceso requiere DIEZ reliquias)
Una reliquia

NIVEL 23 PISTA TURBO
(el acceso requiere CINCO gemas)
Una reliquia

JEFE N. OXIDE



EXTRAS DE CTR

En *CTR* hay montones de secretos ocultos, y sólo los pilotos más hábiles accederán a ellos. Esto es lo que puedes esperar...

ARENAS DE BATALLA EXTRA

En el modo Arcade, completa con éxito las cuatro competiciones de copa en los tres niveles de dificultad. Al hacerlo accederás a cuatro nuevas arenas para el modo de Batalla multijugador.

PERSONAJES EXTRA

Hay unos cuantos personajes extra esperando a ser descubiertos en este juegos. Aquí tienes una lista de quiénes son y, lo más importante, cómo puedes conseguirlos.

RIPPER ROO
Gana la Copa de la Gema Roja en el modo Aventura.
PAPU PAPU
Gana la Copa de la Gema Verde en el modo Aventura.
KOMODO JOE
Gana la Copa de la Gema Azul en el modo Aventura.
PINSTRIPE
Gana la Copa de la Gema Amarilla en el modo Aventura.
FAKE CRASH
Gana la Copa de la Gema Púrpura en el modo Aventura.

N TROPHY
Completa con éxito el nivel de los Tubos de Roo en el modo Contrarreloj.

NITROS OXIDE
En el modo Contrarreloj, consigue un tiempo inferior al de N Trophy para activar el fantasma de Nitros Oxide. Derrota entonces a este fantasma en cada carrera contrarreloj para poder jugar con Nitros Oxide.







¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA QUÉ GUÍAS HEMOS PUBLICADO EN CADA PLANET Y SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!

n1



Tekken 3, Ghost in the Shell, Sentinel Returns, Breath of Fire III, Point Blank, Blasto, Blast Radius, Batman & Robin, Wreckin' Crew y TOCA Touring Car Championship

n4



Tomb Raider III (2ª parte), Apocalypse, Bichos, ODT, TOCA 2 Touring Cars, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3: Warped, Actua Soccer 3, FIFA '99, Michael Owen's WLS '99, Soul Blade

n5



Wild Arms (1ª parte), Rival Schools, Apocalypse, NBA Live '99, Heart of Darkness, TOCA 2 (2ª parte), Crash Bandicoot 3: Warped (2ª parte), Tomb Raider III (3ª parte), Hércules y Comparativo volantes PSX

n6



Reportaje Metal Gear Solid (análisis + avance guía) C3 Racing, Constructor, Street Fighter Alpha 3, WCW/NWO Thunder, Croc, Devil Dice, Wild Arms (2ª parte) Preview Ridge Racer Type 4

n7



Rigdge Racer Type 4, Asterix, Metal Gear Solid (2ª parte), Reportaje Juegos de terror, Populous:El Principio, Reportaje, Los mejores juegos, The Granstream Saga, Akuji the Heartless, Tomb Raider II (1ª parte), Alundra (1ª parte)

n8



Driver,Street Fighter Alpha 3,Rugrats, Warzone 2100, Ridge Racer Type 4, Rollcage, Metal Gear Solid (3ª parte) Gex: Deep Cover Gecko, Civilization II, MSH vs. SF Tomb Raider II (2ª parte), Alundra (2ª parte)

n9

Need for Speed IV: Road Challenge, Rollcage (2ª parte), Warzone 2100, Darkstalkers 3, Gex: Deep Cover Gecko (2ª parte), KKND, Tomb Raider II (3ª parte), Alundra (3ª parte). Reportaje especial feria E3.

n10



Driver, Hard Edge, Gran Turismo, Asterix, Diver's Dream, Anna Kournikova's Smash Court Tennis, Tomb Raider II (4ª y última parte). Reportajes especiales: Carne píxels y juegos de vídeo; Play en la playa.

n11



Driver (2ª parte), Ape Escape (1ª parte), Trap Runner, Grand Theft Auto: London, C&C: Red Alert, Broken Sword 2, Tomb Raider (1ª parte). Reportaje especial: Entre pistolas anda el juego.

n12



Guías de: Silent Hill, Syphon Filter, V-Rally 2, Ape Escape (2ª parte) y Tomb Raider (2ª parte). Reportaje especial: El rol que viene de Japón. Primera crónica de la feria londinense ECTS

n13



Guías: Soul Reaver, Croc 2 (1º parte), WWF Attitude, Silent Hill (2º parte), Medievil y Tenchu. Reportaje especial: feria londinense ECTS. Reportaje especial: ¡1 año de PlanetStation!

n14



Especial Expediente X: análisis + guía. Superanálisis Final Fantasy VIII. Guías: Shadowman (1ª parte),Silent Hill (3ª y última parte), Croc 2 (2ª parte), Wip3out, G-Police 2, Legend Of Kartia.

n15



Especial MGS: Special Missions: análisis + guía. Análisis Tomb Raider IV. Guías: Sled Storm, Tony Hawk's Skateboarding, Speed Freaks, Rainbow Six (1ª parte), ShadowMan (2ª parte)

n16



Especial Shoot'em-up 3D: comparativa y guía Quake II. Análisis: Gran Turismo 2. Guías: Spyro 2, Wu-Tang, Grand Theft Auto 2, Ronin Blade (1ª parte), Rainbow Six (2ª parte), WCW Mayhem.

n17



Especial Fútbol: análisis + guía ISS Pro Evolution, comparativa y guía FIFA 2000. Análisis: Grandia. Guías: Tomb Raider IV (1ª parte), Medal Of Honor, El Mañana Nunca Muere, Ronin Blade (2ª parte)

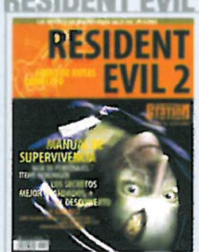
n18



Especial Resident Evil 3: análisis + guía. Previas: Resident Evil: Survivor, Fear Effect Análisis: Colony Wars: El Sol Rojo Guías: Tomb Raider: La Última Revelación (2ª parte), Discworld Noir, Ready 2 Rumble

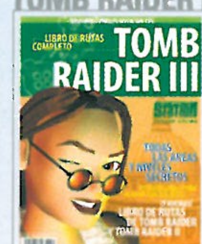
ESPECIALES

RESIDENT EVIL 675 PESETAS



La saga *Resident Evil*, paso a paso. Les chupamos toda la sangre a *Resident Evil 2* y *Resident Evil*: trucos, tácticas, secretos y la guía definitiva de ambos títulos.

TOMB RAIDER III 795 PESETAS



Las tres aventuras de Lara Croft, *Tomb Raider I, II y III*, paso a paso. Con todos los mapas y secretos para completar la saga. ¡La mejor guía que puedes encontrar!

FINAL FANTASY VIII 675 PESETAS



Si te gustó nuetra guía de *Final Fantasy VII*, no puedes dejar de comprar nuestro número especial con todo lo que debes saber para acabar con éxito el octavo capítulo de la saga.

ESPECIALES

Las revistas se venden al precio de portada, 495 pesetas (excepto num. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.

NOTA: LOS NÚMEROS 2 Y 3, ASÍ COMO EL MONOGRÁFICO *FINAL FANTASY VII* ESTÁN AGOTADOS.



EHRGEIZ

¿QUIERES SABER CÓMO PATEAR TRASEROS A BASE DE BIEN? AQUÍ TIENES, COMPILADA PARA TI, UNA COMPLETA LISTA CON LOS MOVIMIENTOS DE TODOS LOS PERSONAJES, ¡INCLUIDOS LOS SECRETOS!

2 JUGADORES
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK
EDITOR: SQUARE
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 8.990 PESETAS

PERSONAJES SECRETOS

Para obtener los personajes secretos debes completar el MODO ARCADE con ciertos luchadores:
Koji Masuda: Completa el modo Arcade con cualquier personaje masculino.
Clair Andrews: Completa el modo Arcade con cualquier personaje femenino.
Yuffie Kisaragi: Completa el modo Arcade como Cloud.
Vincent Valentine: Completa el modo Arcade como Tifa.
Django: Completa el modo Arcade con todos los personajes que no son de Final Fantasy VII.
Zack: Completa el modo Arcade con todos los personajes de Final Fantasy VII.

TRAJES SECRETOS

Para seleccionar la segunda vestimenta de un luchador, sólo has de mantener pulsado ⇧ al elegir un personaje.
Se puede seleccionar un tercer atuendo (aguantando ⇩ al elegir) tras realizar las siguientes tareas...

En el juego Battle Runner, derrota a la CPU.
Consigue más de 35.000 puntos en el mini juego Beach Battle.
Vence a Red Scorpion y hazte con el Ehrgeiz.
Obtén más de 2.000 puntos en la Infinity Battle.
En el modo de Práctica, realiza un combo de 10 o más impactos.

MINI JUEGO SECRETO: PANEL DE LA MUERTE

Para acceder a este mini juego, gana diez veces seguidas en Battle Panel.

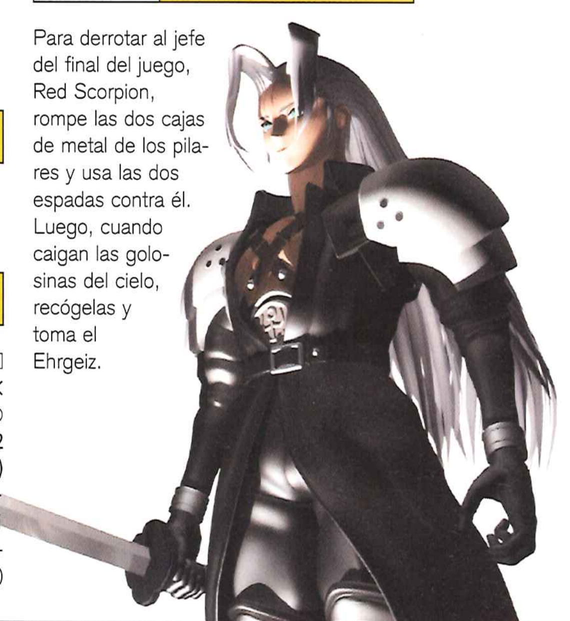
CLAVE:

Ataque por alto	△ o □
Ataque por bajo	×
Especial	○
Guardia	R1 o R2
Saltar	L1 o L2 (o ⇧, ⇧)
Correr	⇨, Aguanta ⇨
Agacharse	Aguanta R1
Proyección	Guardia + × + (△ o □)

Nota: Todos los movimientos se refieren a un luchador que mire a la derecha: invierte las direcciones izquierda/derecha si miras a la izquierda.

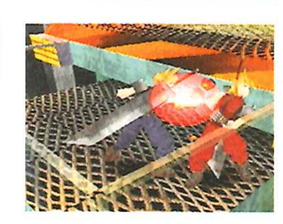
MATA LA BESTIA ROJA

Para derrotar al jefe del final del juego, Red Scorpion, rompe las dos cajas de metal de los pilares y usa las dos espadas contra él. Luego, cuando caigan las golosinas del cielo, recógelas y toma el Ehrgeiz.



PERSONAJES PRINCIPALES

CLOUD STRIFE



ATAQUE BÁSICOS Y COMBOS

Golpe seco	△
Trituradora doble	△, ×
Ataque triple	△, △, ×
Puño quebrador	△, △, △
Agresor quebrador	△, △, △, △
Rodillazo elevador	△ + ×
Codazo	△ + × + ○
Codazo y patada	△ + × + ○, △
Perfora-estómagos	△ + ○
Puños de gloria	△ + ○, △, △
Cadena	△ + ○, △, ×
Patada rodillera	×
Golpe doble bajo	×, ×
Piernas a manta	×, ×, △
Alfiler	× + ○
Molinete	R1 + △
Doble asalto	R1 + △, R1 + △
Patada con brinco	R1 + × + ○
Rebanada mortal	Salta + ○
Dragón trasero	Corre + R1 + △
Patada flecha	Corre + △
Picado placador	Corre + △ + ×
Deslizador	Corre + ×

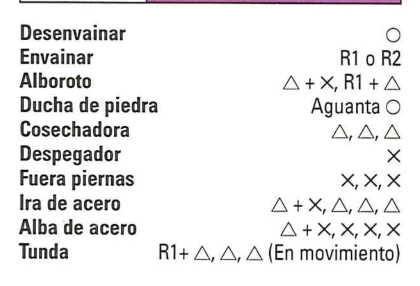
PROYECCIONES

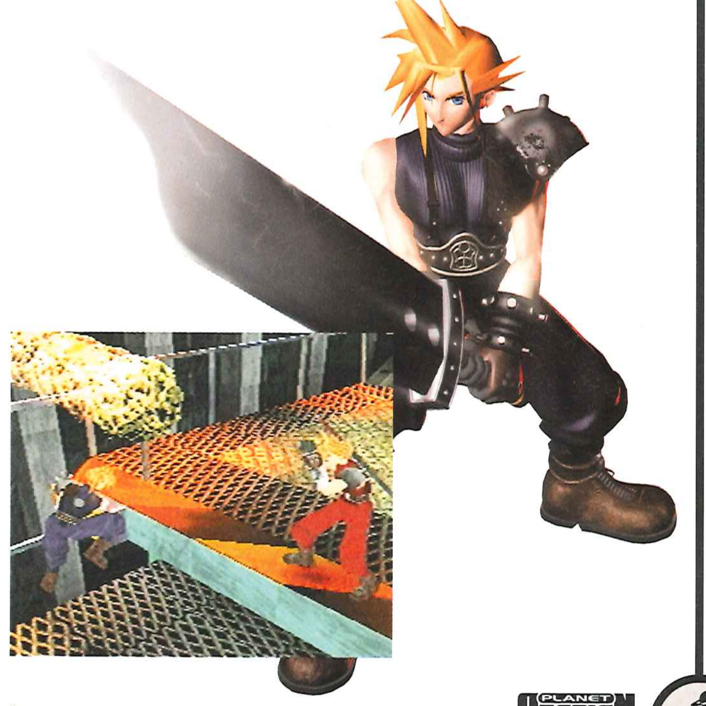
Súplex aplastante	Proyección (De frente)
Picado lunar	Proyección + Aguanta × o △ (De frente)
A por la cintura	Proyección (A mano izquierda)
Porrazo al cuello	Proyección (A mano derecha)
Neoyorquino	Proyección (Por detrás)
Cuchillada	⇨⇘⇩⇙⇦⇖⇧⇗+Proyección

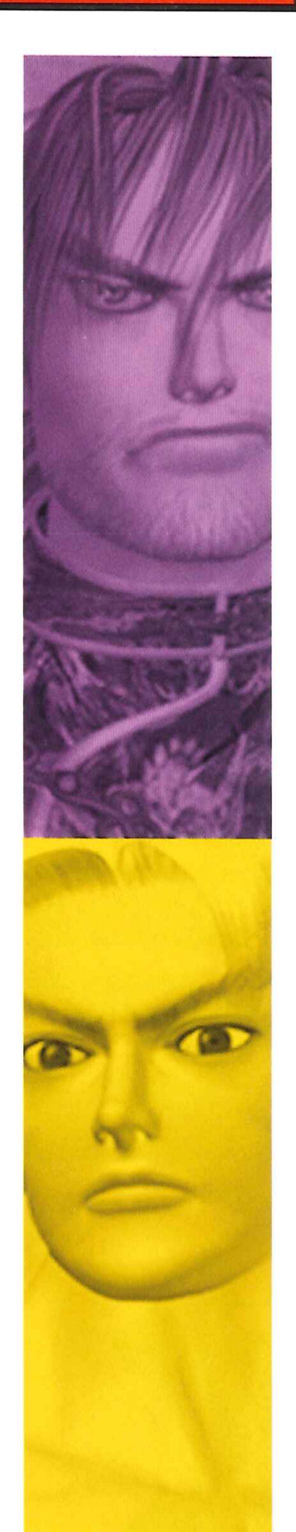


ATAQUES ESPECIALES

Desenvainar	○
Envainar	R1 o R2
Alboroto	△ + ×, R1 + △
Ducha de piedra	Aguanta ○
Cosechadora	△, △, △
Despegador	×
Fuera piernas	×, ×, ×
Ira de acero	△ + ×, △, △, △
Alba de acero	△ + ×, ×, ×, ×
Tunda	R1+ △, △, △ (En movimiento)
Corte ascendente	R1+ △ (En movimiento)
Patógeno biológico	R1 + △, △ (En movimiento)
Combo del espejo	R1+ △, × (En movimiento)
Tajo segador	○ (Con el indicador especial vacío)







DASHER INOBA

ATAQUE BÁSICOS Y COMBOS

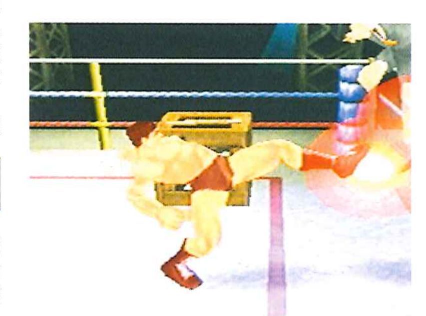
Chop suey	△
Triple chop suey	△, △, △
Ultra tajo	Aguanta △
Pitón rodante	△ + ✕
Embate de nudillos	△ + ○
Rompe-tobillos	✕
Barrido y pisotón	Aguanta ✕, ✕
Breakdancer	✕ + ○
Martillazo	R1 + △
Patada cortante baja	R1 + ✕
Patada con caída	R1 + ✕ + ○
Corte ácido (Derecha)	⇩ ⬃ ⇦ + △
Corte ácido (Izquierda)	⇩ ⬂ ⇨ + △
Resbalón con patada (Derecha)	⇩ ⬃ ⇦ + ✕
Resbalón con patada (Izquierda)	⇩ ⬂ ⇨ + ✕
Patada frontal	△ (En cuclillas)
Patada enroscada doble	△, △ (En cuclillas)
Doble brutal	Aguanta △, △ (En cuclillas)
Embate del lazo	Corre + △
Patada con caída en carrera	Corre + △ + ✕
Triple barrido	Corre + ✕, ✕, ✕
Patada enroscada en carrera	Corre + R1 + △ ✕

PROYECCIONES

Cabezazo	Proyección (De frente)
Tornillo	Proyección + Aguanta △ (De frente)
Tijeretazo al cuello	Proyección + Aguanta ✕ (De frente)
Parte-brazos	Proyección (A mano izquierda)
Giro, amago y presa	Proyección (A mano der.)
Golpe del dragón	Proyección (Por detrás)
Patada al riñón	Proyección + Aguanta △ o ✕ (Por detrás)
Revienta-presas	⇨ ⬂ ⇩ ⬃ ⇦ ⬁ ⇧ ⬀ + Proyección

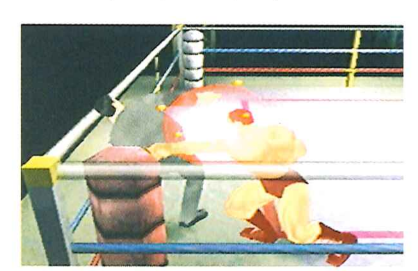
ATAQUES ESPECIALES

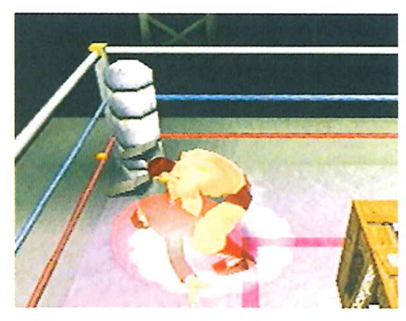
Mega trancazo	Salta + ○ (Al caer desde el aire)
Embate con caída	○
Ultra zurriagazo	Aguanta ○
Aleluya	○, △
Bofetada doble	○ (Con el indicador especial vacío)



DALES MIENTRAS ESTÁN CAIDOS

Dasher Inoba cuenta con una serie de proyecciones extra que se pueden ejecutar cuando un rival está en el suelo. Sólo has de pulsar ○ en distintas posiciones alrededor del luchador tumbado para causarle aún más daño. Es injusto, pero muy, muy divertido.

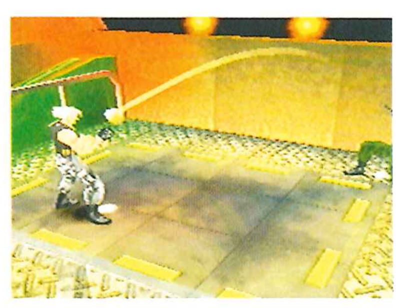




GODHAND

ATAQUE BÁSICOS Y COMBOS

Golpe seco	△
Patada 1–2	△, △, △
Alto y bajo	△, △, ✕, △
Puñetazos relámpago	△, ✕, Pulsa △ repetidas veces
Puño ascendente	△ + ✕
Aliento de la muerte	Aguanta △ + ✕
Uppercut del ogro	△ + ✕ + ○
Gancho doble	△ + ○, △
Porrazo rodillero	✕
Destroza-rodillas girador	✕ + ○
Nudillos furibundos	✕ + ○, △
Diablo escurridizo	✕ + ○, ✕
Arco láser (Derecha)	✕ + ○, ✕, △
Arco láser (Izquierda)	✕ + ○, △, ✕
Retuerce-tripas	✕ + ○, △ + ✕
Patada hacha	R1 + △
Barrido con giro bajo	R1 + ✕
Burro rotador	R1 + ✕, ✕
Ciclón	R1 + △ + ○, ✕
Patada con voltereta y caída	R1 + △ + ○
Uppercut tramposo	⇩ ⬂ ⇨ + △
Destripador triple	Corre + △ , △, △
Placaje deslizante	Corre + ✕
Patada partidora con giro	Corre + R1 + △
Hombro duro	Corre + △ + ✕
Patada voladora	Corre + R1, △



ATAQUES ESPECIALES

Proyección superior	Proyección (De frente)
Quebrador vertebral	Proyección + Aguanta △ (De frente)
A por la cabeza	Proyección (A mano izquierda)
Caída lunar	Proyección (A mano derecha)
Grúa	Proyección (Por detrás)
Martinete giratorio	⇨ ⬂ ⇩ ⬃ ⇦ ⬁ ⇧ ⬀ + Proyección



PROYECCIONES

Balaz	○
Balazo doble	○, ○, ○
Balazo triple	Aguanta ○
Sembrador de minas	Cruceta en cualquier dirección + ○
Sacudida explosiva	Salta + ○
Lluvia del suicida	⇨ ⬂ ⇩ ⬃ ⇦ ⬁ ⇧ ⬀ + ○
Martillo eliminador	○ (Con el indicador especial vacío)



HAN DAEHNAN

ATAQUE BÁSICOS Y COMBOS

Golpe seco rápido	△
1–2–3	△, △, ✕
Combo asesino	△, △, △, △, △
Asesino	△, △, △, ✕ △
Hachazo	△ + ○
Tritura-rodillas	✕
Barrido del ring	✕ + ○
Fuego danzante	✕ + ○, △
Hachuela	△ + ✕, △
Talón cortante	R1 + △
Barrido rodillero	R1 + ✕
Combo punzante	R1 + ✕, △, △
Rompe-piernas	R1 + ✕, ✕, ✕, ✕
Súper talones	△ + ✕ + ○
Patada arpón	R1 + ○
Medialuna	R1 + ✕ + ○
Patada lanzadora	△ (En cuclillas)
Talón-guillotina	△, △ (En cuclillas)
Garra del halcón	Corre + △, △, △
Patada flecha	Corre + △
Segador de tierra	Corre + ✕
Honda	Corre + △ + ✕
Honda espiral	Corre + △ + ✕, ✕
Hoz en carrera	Corre + R1 + ✕

MOVIMIENTOS EN POSTURA DE BAILE

Baile (Derecha)	Aguanta R1 + ✕
Golpe seco de pie	△
Combo de tiroteo	△, △, △, △
Tiroteo 2	△, ✕, △, △, △, △
Ruso borracho	✕ (o Aguanta ✕)
Tiroteo alternado	✕, △, △, △, △
Punta de ala	R1 + △, △, △
Ala de dragón	R1 + △, ✕, △

PROYECCIONES

Torpedo	Proyección (De frente)
Scudida	Proyección (A mano izquierda)
Patada escoba	Proyección (A mano derecha)
Infierno vertebral	Proyección (Por detrás)
Retorcer y tirar	⇨⇘⇩⇙⇦⇖⇧⇗ + Proyección
Armageddón	R1 (Durante Retorcer y tirar)

ATAQUES ESPECIALES

Misil rodillero	○
Misil rodillero 3	Aguanta ○
Baile (Izquierda)	○ (Con el indicador especial vacío)





JO

ATAQUE BÁSICOS Y COMBOS

Rodillazo alto	△
Patdas ciclón	△, △, △
Tormenta barredora	△, △, ✕
Ataque mortal	△, △, ✕, △
Patadas de mono	△, ✕, △
Mono bajo	△, ✕, ✕
Sacudida relámpago	△ + ✕
Patada del pino	△ + ○
Diente	△ + ○, △, △
Bola rodante	△ + ○ + ✕
Súper pinball	Pulsa repetidas veces △ + ○ + ✕
Barrido del mono	✕
Piño segador	○ + ✕
Colmillo segador	○ + ✕, △
Patada con brinco	△ + ○ + R1
Diluvio	✕ + ○ + R1
Azote de las flechas	Corre + △
Tobogán	Corre + ✕
Giro de cabeza	Corre + △ + ✕
Giro de cabeza partida	Corre + △ + ✕, △
Giro rompedor	Corre + △ + ✕, ✕

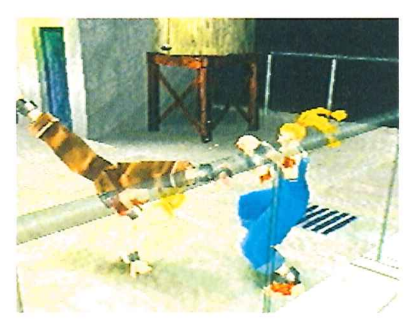
PROYECCIONES

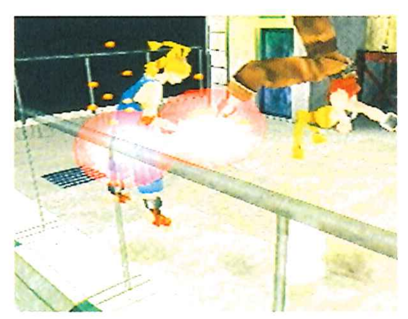
Tiro de gancho	Proyección (De frente)
Coz de burro	Proyección + Aguanta △ (De frente)
Pisotón con salto	Proyección (A mano izquierda)
de rodilla	Proyección (A mano derecha)
Golpazo de hombro	Proyección (Por detrás)
Cañón doble	Proyección + Aguanta △ (Por detrás)
Trasero de piedra	⇨⇘⇩⇙⇦⇖⇧⇗ + Proyección

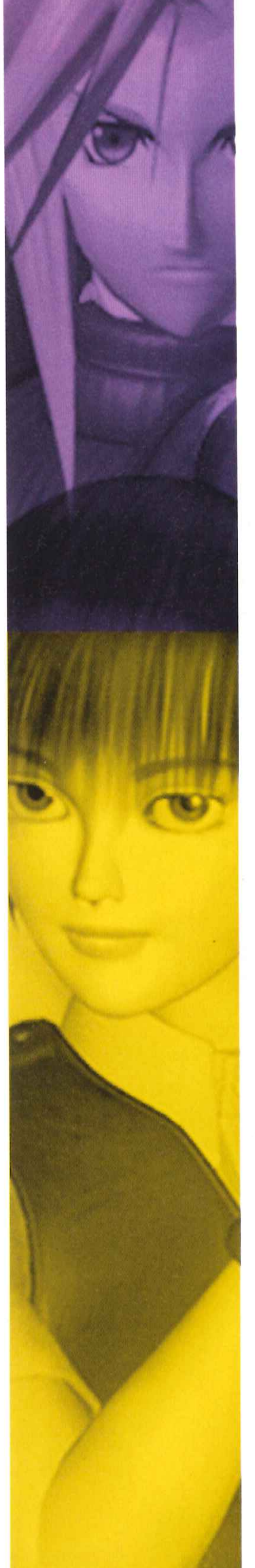
ATAQUES ESPECIALES

Transformar en bestia	○
Patada cortadora	△ (Como Bestia)
Lanzadera	△ + ✕ (Como Bestia)
Picado	Corre + △ + ✕ (Como Bestia)
Manos-tijeras	○ (Con el indicador especial vacío)











LEE SHUWEN

ATAQUE BÁSICOS Y COMBOS

Golpe seco de nudillos	△
Andanada de puños	△, △, △, △
Altibajos	△, ×
Ascensor	△, ×, △
Hombro de cerdo	△ + ×
Fuerza ascendente	△ + ○ + ×
Súper elevación	Aguanta △ + ○ + ×
Palmetazo	△ + ○
Amago	△ + ○
Furia del tigre	△ + ○, △, △
Pie barredor	×,
Zarpas de tigre	×, △
Flor descendente	×, ×
Reductor de poder	Aguanta R1 + △ (Suelta enseguida R1 y luego △)
Barrido de tierra	R1 + ×
Patada del conejito	△ + ○ + R1
Patada arpón doble	Corre + △, △
Barrido giratorio	Corre + ×
Puño y patada de la muerte	Corre + △ + ×

PROYECCIONES

Tritura-montañas	Proyección (De frente)
Sopresa sorpresa	Proyección + Aguanta △ (De frente)



Porrazo del dragón	Proyección (A mano izq.)
Muro de ladrillos	Proyección (A mano der.)
Ataque trasero doble	Proyección (Por detrás)
Caída del trueno	⇨⇘⇩⇙⇦⇖⇧⇗ + Proyección

ATAQUES ESPECIALES

Arpón espiritual	○
Doble arpón cortante	○, ○, ○
Cuchillada del cielo	Aguanta ○ (o Aguanta △)
Cuchillada de la tierra	Aguanta ○ (o Aguanta ×)
Mega tajo	○ + × + R1
Súper arpón	Aguanta ○
Aturdidor de palma	○ (Con el indicador especial vacío)
Sorpresa de la palma	○, △ (Con el indicador especial vacío)

PRINCE DOZA

ATAQUE BÁSICOS Y COMBOS

Golpe seco	△
Golpe seco doble	△, △
Combo de la pinza	△, △, ×, △
Pinza 2	△, △, ×, ×
Rompehuesos	△, △, △, ×, △
Embate triturador	△, △, △, △, ×, △



Parte-jetos	△, ×, △
Machaca-piernas	△, ×, ×
Semi muerto	△, R1 + △, △
Rodillazo ascendente	△ + ×
Puñetazo huracán	△ + × + ○
Nudillazo	△ + ○
Tijeras dobles	×, △
Rebana-piernas	×, ×
Arremetida baja	R1 + △
Patada giratoria baja	R1 + ×
Patada hacha española	R1 + × + ○
Patada aérea	R1 + △ + ○
Codazo izquierdo	⇩⇙⇦ + △
Puñetazo pistón	⇩⇘⇨ + △
Pie relámpago	⇨⇘⇩⇙⇦⇖⇧⇗ + △
Rodillazo elevador	△ (En cuclillas)
Rodillazo triple	△, △, △ (En cuclillas)
Martillazo	Corre + △
Triple pistón	Corre + △, △, △, △
Deslizador bajo	Corre + ×
Zambullida	Corre + △ + ×

PROYECCIONES

Tritura-rodillas	Proyección (De frente)
Parte-brazos	Proyección + Aguanta △ (De frente)
Llave y codazo	Proyección (A mano izquierda)
Llave y carga	Proyección (A mano derecha)
Rodamiento trasero	Proyección (Por detrás)
Golpe rodillero	⇨⇘⇩⇙⇦⇖⇧⇗ + Proyección
Golpe rodillero XXX	R1 (Tras Golpe rodillero)

ATAQUES ESPECIALES

Llama interna	○
Ultra fuego	Aguanta ○
Patada milimétrica	○ (Con el indicador especial vacío)

SASUKE

ATAQUE BÁSICOS Y COMBOS

Golpe seco	△
Golpe seco, Golpe seco, Tajo	△, △, △
Golpe seco, Golpe seco, Barrido	△, △, ×
Frenesí de Kitana	△, △, △, ×, △
Patada con voltereta	△ + ×
Corte inverso	△ + ×, △ + ×, △
Incisión	△ + ○



Venganza de la guadaña	△ + ○, △
Viaje a la espinilla	×
Sacudida salvaje	×, △, △
Ultra Uppercut	Aguanta △
Cortacésped	× + ○
Patada latigazo con giro	R1 + △
Barrido de la ola	R1 + ×
Patada con brinco	R1 + △ + ○
Cuchillada del rotor	R1 + × + ○
Roza y quema	Corre + △, △, △
Patada sacudidora	R1 + ×, △
Rebanador deslizante	Corre + ×
Horizonte	Corre + △ + ×
Ninja mareante	⇨⇘⇩⇙⇦⇖⇧⇗ + △

PROYECCIONES

Carrera y golpe	Proyección (De frente)
Demonios escurridizos	Proyección + Aguanta △ (De frente)
Segundos escurridizos	R1 (Tras Demonios escurridizos)
Intento de asesinato	R1 (Tras Segundos escurridizos)
Sed de sangre	Proyección (A mano izquierda)
Esquizofrenia	Proyección (A mano derecha)
Granizo	Proyección (Por detrás)
Golpe relámpago	⇨⇘⇩⇙⇦⇖⇧⇗ + Proyección

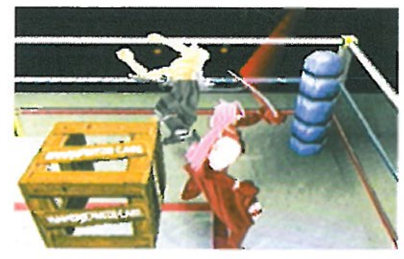
ATAQUES ESPECIALES

Shuriken	○
Estrella del arco iris	○, △
Sorpresa con bomba	Salta + ○
Giro de la nube	△ + × + ○
Dormilón	△ + × + ○ (Con el indicador especial vacío)

SEPHIROTH

ATAQUE BÁSICOS Y COMBOS

Golpe seco	△
Sombra alta	△, ×
Cara y pies	△, △, ×
Combo de la sombra	△, △, △, △, △
Torsión de la sombra	△, ×, ×, △
Eleva-rodillas	△ + ×
Cruje-rodillas	×
Viento de la sombra	×, ×, △
Molinete	R1 + △
Torsión doble	R1 + △, △
Patada con brinco	R1 + △ + ○
Caída al suelo	R1 + × + ○
A por el estómago	△ + ○
Bajo nivel	× + ○
Codazo de la sombra	△ + × + ○
Oleada de muerte	△ + × + ○, △, △, △
Patada de la libertad (Derecha)	⇩⇘⇨ + △
Patada de la libertad (Izquierda)	⇩⇙⇦ + △
Patada mareada	× (En cuclillas)
Ciervo furioso	Corre + △
Deslizamiento	Corre + ×
Giro del aguijón	Corre + R1 + △
Picado de la sombra	Corre + △ + ×



PROYECCIONES

A caer tocan	Proyección (De frente)
Lanzamiento trasero	Proyección + Aguanta △ (De frente)
Parte-pescuezos	Proyección (A mano izq.)
Lanzamiento lateral	Proyección (A mano der.)
Sopapo mortal	Proyección (Por detrás)
Se acabó	⇨⇘⇩⇙⇦⇖⇧⇗ + Proyección

ATAQUES ESPECIALES

Medio desenvaine	○
Tormenta negra	Aguanta ○
Golpe de empuñadura	△
Colmillo de serpiente	×
Destello de acero	R1 + △
Desenvaine completo	○ (Tras medio desenvaine)
Ira veloz	△, △, △
Barridos	×, ×, ×
Danza infernal	○, △, △
Horada-estómagos	R1 + △
Ataque de cabeza	R1 + △ (En movimiento)
Golpe medio súbito	R1 + △ (En movim. a la der.)
Sonrisa repentina	R1 + △ (En movim. a la izqu.)
Partición baja	Salta + ○
Martillo de acero	○ (Con el indicador especial vacío)

TIFA LOCKHART

ATAQUE BÁSICOS Y COMBOS

Golpe seco	△
Uno dos	△, △
Tres impactos	△, △, △
Combo del juicio	△, △, ×, △
Patadas aguja	△ + ○
Arriba y abajo	△, ×
De atrás a adelante	△, ×, △
Sacudida doble	△ + ×, △
Locura retorcida	△ + × + ○
Torsión del fantasma	Aguanta △ + × + ○
Impacto rodillero	×
Desgarro del tigre	×, △
Barrido saltarín	× + ○
Voltereta sacudidora	R1 + △, △
Barrido del leñador	R1 + △, ×
Patada con brinco	R1 + △ + ○
Disco	R1 + ×
Tocadiscos	R1 + ×, △
Talón descendente	R1 + × + ○
Flecha triple	Corre + △, △, △
Zambullida	Corre + △ + ×
Bala deslizante	Corre + ×
Patada lunar	Aguanta R1, △
Frontal doble	Corre + R1 + ×, △
Giro de ballet	⇨⇘⇩⇙⇦⇖⇧⇗ + △

PROYECCIONES

Mamporro cabecero	Proyección (De frente)
Caída trasera	Proyección (Por detrás)
Ataque giratorio	Proyección + Aguanta △ (De frente)
Puño de miedo	Proyección + Aguanta × (De frente)
Caída con costalazo	Proyecc. (A mano izqu.)
Rosca	Proyección (A mano derecha)
Ataque aéreo	⇨⇘⇩⇙⇦⇖⇧⇗ + Proyección

ATAQUES ESPECIALES

Bola brillante	○
Lanza-estrellas	Aguanta ○
Estrella de tierra	Aguanta ○, ×
Nena saltarina	Salta + ○
Rehidratación	○ (Con el indicador especial vacío)

YOKO YOKO

ATAQUE BÁSICOS Y COMBOS

Golpe seco rápido	△
Manos y pies	△, △, △
Rabo de león	△, △, ×
Alto y bajo	△, ×
Puño trasero	△, ○
Bofetón	△, ○, △, △, △, △
Guadaña con salto	△ + ×
Patada de la garra de dragón	△ + ○
Cruje-rodillas	×
Sacudida con giro doble	×, ×, △
Barridos triples	×, ×, ×
Sorpresa giratoria	×, ×, ○
Choteo	○ + ×
Cachete	○ + ×, △
No me pillas	○ + ×, △ + ×
Resplandor estelar	R1 + △
Cortacésped	R1 + ×
Ruso ascendente	R1 + ×, △, △, △, △
Patada con brinco	R1 + △ + ○
Resplandor estelar inverso	R1 + × + ○
Aire y tierra	Corre + △, ×
Helicóptero	Corre + △, △, △
Deslizamiento	Corre + ×
Carrera con picado	Corre + △ + ×
Llama corredora	Corre + R1 + △
Arado de granjero	⇨⇘⇩⇙⇦⇖⇧⇗ + △
Barridos completos	⇨⇘⇩⇙⇦⇖⇧⇗ + ×

PROYECCIONES

Agarra y lanza	Proyección (De frente)
A por el tórax	Proyec. + Aguanta × (De frente)
Tendedero de rodilla	Proyección (A mano derecha)
Sacudida	Proyección (A mano izquierda)
Tumbador	Proyección + Aguanta × (A mano izquierda)
Rueda del mono	Proyección (Por detrás)
Destructor malvado	⇨⇘⇩⇙⇦⇖⇧⇗ + Proyección

ATAQUES ESPECIALES

¡Ven aquí!	○
Bolas locas	Salta + ○
Yoyó asesino	Aguanta ○, Aguanta ×
Slapped Silly	○ (Con el indicador especial vacío)









PERSONAJES SECRETOS

CLAIR ANDREWS

ATAQUE BÁSICOS Y COMBOS

Golpe seco	△
Dorso de la mano	△, △, △
Súper nudillo	△, △, △, Aguanta △
A vapor	△, ×, △, △, △, △
Cobra ascendente	△ + ×
Parte-rodillas	×
Pie martillo	×, △, △, △
Patdas alternas	×, ×, △
Canje bajo	×, ×, ×
Molinete	R1 + △
Giro de la ilusión	R1 + △, △, △
Latigazo	R1 + ×
Trallazo	R1 + ×, △
Patada con brinco	R1 + △ + ○
Sobre el talón	R1 + × + ○
3 monos sabios	△ + ○, △, △
Tajo del dragón	× + ○
Furia del dragón	× + ○, △
Tormenta de fuerza	△ + ○+ ×
Maldición del monstruo	⇩⇘⇨ + △
Falso pisotón	⇩⇘⇨ + △, △
Sorpresa en el pecho	△ (En cuclillas)
Rastreador de tormentas	Corre + △
Deslizamiento	Corre + ×
Rueda rota	Corre + R1 + △

PROYECCIONES

Machaca-almas	Proyección (De frente)
Chico travieso	Proyección (A mano izquierda)
Bam-Bam	Proyección (A mano derecha)
En la red	Proyección (Por detrás)
Aterrizaje forzoso	⇨⇘⇩⇙⇦⇖⇧⇗ + Proyección

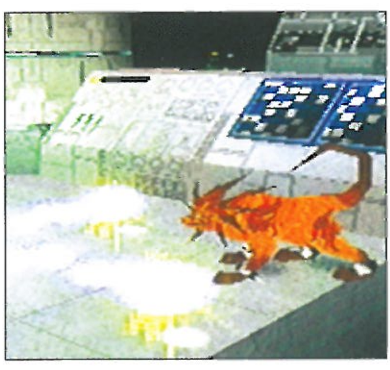
ATAQUES ESPECIALES

Picado-cuchillo	○
Espantapájaros letal	Aguanta ○
Aire de acero	Aguanta ○, △
Tierra de acero	Aguanta ○, ×
Metal volador	Salta + ○
Sacudida con rueda	○

(Con el indicador especial vacío)



DJANGO



ATAQUE BÁSICOS Y COMBOS

Garra baja	×
Puñetazo inmóvil	△
Lobo en equilibrio	△, △, △
¡Bienvenido a casa!	△ + ×
Papeo del cancerbero	△ + ○ + ×
Arpón del infierno	△ + ○
Lanza encabritada	△ + ○, ○
Flagelo del diablo	△ (Mirando al otro lado)
Patada del pollo	×, × (Mirando al otro lado)
Mordisco de Satán	R1 + △ + ○
Lanzar y papear	R1 + × + ○
Colmillo	△ (En cuclillas)
Gancho al tobillo	× (En cuclillas)
Colmillo embestidor	Corre + △ + ×
Rodar	△ (Al ser derribado)

PROYECCIONES

Sombra mordedora	⇩⇘⇨ + Proyección

ATAQUES ESPECIALES

Explosión estelar	○
Supernova	Aguanta ○
Picado del lado oscuro	Salta + ○

KOJI MASUDA

ATAQUE BÁSICOS Y COMBOS

Golpe seco	△
Gángster 3	△, △, △
Embate airado A	△, △, ×, △
Embate airado B	△, ×, △
Uppercut	△ + ×
A través	×
Arremetida	×, △
Hoja con gancho	R1 + △
Paso y golpe seco	R1 + △, △
Lanzamiento del gángster	R1 + △, ×, △
Baile por bajo	R1 + ×
Patada con brinco	R1 + △ + ○
Sobrecarga con giro	R1 + × + ○
Gancho oscilante (Izquierda)	⇩⇙⇦ + △
Gancho oscilante (Derecha)	⇩⇘⇨ + △
Maldición del dragón	△ (En cuclillas)
Puñetazo en carrera	Corre + △
Contorsión de pez	Corre + △ + ×
Tijeras en carrera	Corre + R1 + ×



PROYECCIONES

Barrenero	Proyección (De frente)
Torsión rusa	Proyección + Aguanta △ (De frente)
Noqueador enroscado	Proyección + Aguanta × (De frente)
Porrazo montañés	Proyección (A mano izq.)
Ultra partidor de codos	Proyección (A mano derecha)
Tijeras de cuello invertidas	Proyección + Aguanta △ (Por detrás)
Lanzamiento inverso	Proyección (Por detrás)
Caída de la tormenta	⇨⇘⇩⇙⇦⇖⇧⇗ + Proyección

ATAQUES ESPECIALES

Mazo	○
Envolver y enviar	Aguanta ○
León a la carga	○ (Con el indicador especial vacío)
Martillo descendente	○ (En el aire)





VINCENT VALENTINE

ATAQUE BÁSICOS Y COMBOS

Golpe seco	△
Combo árabe	△, △, △
Combo de patada reptil	△, △, ×, △
Palma acribilladora	△, ×, △, Pulsa △ repetidas veces
Furia ascendente	△ + ×
Parte-rodillas	×
Hachazo	R1 + △
Talón trueno	R1 + △, △
Barrido del lagarto	R1 + ×
Lengua de lagarto	R1 + ×, △
Giro de la sombra	R1 + △ + ○
Caída lunar	R1 + × + ○
Puño y fuego	△ + ○, △, △
Hoz turca	× + ○
Súper golpe seco	× + ○, △
Zarpazo	× + ○, △, ×
Llama giratoria	× + ○, △ + ×
Deslizamiento giratorio	× + ○, ×
Caos giratorio	△ + ○ + ×
Garra ascendente (Izquierda)	⇩⇙⇦ + △
Garra ascendente (Derecha)	⇩⇘⇨ + △
Garra	△ (En cuclillas)
Power Claw	Aguanta △ (En cuclillas)
Cuchillo del diablo	Corre + △, △, △
Deslizamiento	Corre + ×
Carga de hombro	Corre + △ + ×
Arpón retorcido	Corre + R1 + △

PROYECCIONES

Porrazo por arriba	Proyección (De frente)
Cabeza bombardera	Proyección (A mano izq.)
Caída con presión	Proyección (A mano der.)
Tornado inverso	Proyección (Por detrás)
Machaque	⇨⇘⇩⇙⇦⇖⇧⇗ + Proyección

ATAQUES ESPECIALES

Balazo	○
Tiro doble	○, ○
Fuego descendente	Salta + ○
Fuego sombrío	Aguanta ○
Mango de martillo	○ (Con el indicador especial vacío)



YUFFIE KISARAGI

ATAQUE BÁSICOS Y COMBOS

Golpe seco	△
Combo del rotor	△, △, △
Rotor bajo	△, △, ×
Chispazo solar	△ + ×
Combo del chispazo solar	△ + ×, △ + ×
Mordedura de serpiente	×
Ira del diablo	×, ×, ×
Carrusel	R1 + ×
Torsión de mono	R1 + ×, △, △
Patada con brinco	R1 + △ + ○
Voltereta estelar	R1 + × + ○
Sol naciente	△ + ○
Ataque del ocaso	× + ○
Combo del ocaso	× + ○, △
Cruzada	△ + ○ + ×
Ascenso (Izquierda)	⇩⇙⇦ + △
Ascenso (Derecha)	⇩⇘⇨ + △
Furia estelar	△, △, △ (En cuclillas)
Mareo de tierra	× (En cuclillas)
Triple estrella matutina	Corre + △, △, △
Deslizamiento	Corre + ×
Inversión	Corre + △ + ×, △

PROYECCIONES

Caída cohete	Proyección (De frente)
Subida y golpe	Proyección + Aguanta △ (De frente)
Sacudida tumbadora	Proyección + Aguanta × (De frente)
Ánimo	Proyección (A mano izquierda)
Piernas en jarras	Proyección (A mano derecha)
Ascensión al cielo	Proyección (Por detrás)
Gloria giratoria	⇨⇘⇩⇙⇦⇖⇧⇗ + Proyección

ATAQUES ESPECIALES

Viento estelar	○
Estrella del aire	Aguanta ○, △
Estrella de la tierra	Aguanta ○, ×
Demonio cercenador	Aguanta ○
Salvajismo	Corre + ○
Bomba de humo	Salta + ○
Máquina de vapor	○ (Con el indicador especial vacío)



ZACK

ATAQUE BÁSICOS Y COMBOS

Golpe seco	△
Rápido 2	△, ×
Combo de tiro rápido	△, △, ×
Remolino	△, △, △, △
Pies en llamas	△, ×, ×, △
Elevador de rodilla	△ + ×
Gancho de codo	△ + ○ + ×
Fuego rápido	△ + ○ + ×, △
Súper gancho	△ + ○
Descarga de brazos	△ + ○, △, △
Serpiente cruel	△ + ○, △, ×
Tritura-rodillas	×
Bajo-alto	×, ×, △
Pincho de tobillo	× + ○
Molinete	R1 + △
Giro punzante (Derecha)	⇩⇘⇨ + △
Giro punzante (Izquierda)	⇩⇙⇦ + △
Barrido posterior	R1 + ×
Sable aéreo	Corre + △
Deslizamiento	Corre + ×
Mediano con giro	Corre + R1 + △
Picado mortal	Corre + △ + ×

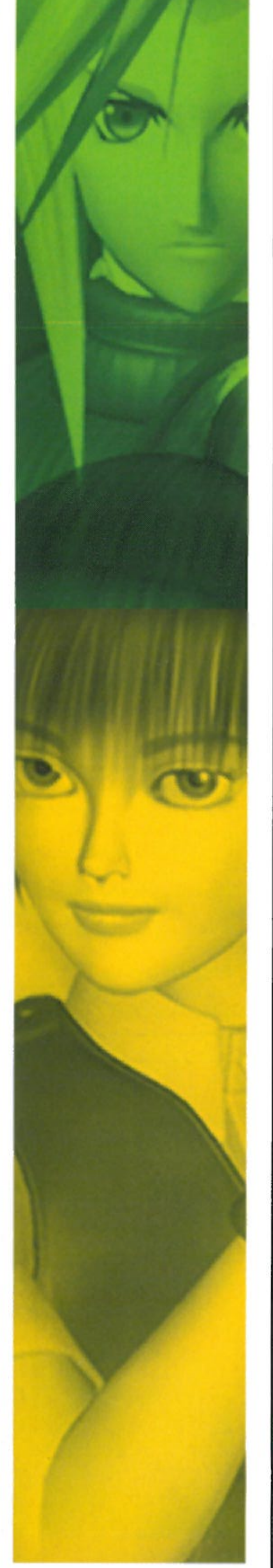
PROYECCIONES

Porrazo por arriba	Proyección (De frente)
Felpudo	Proyección + Aguanta △ (De frente)
Carga con caída	Proyección (A mano izq.)
Sacude-mentones	Proyección (A mano der.)
Salto atrás	Proyección (Por detrás)
Un corte	⇨⇘⇩⇙⇦⇖⇧⇗ + Proyección

ATAQUES ESPECIALES

Envainar	○ (Pulsa R1 para enfundar la espada)
Cataratas de piedra	Aguanta ○
Partir en dos	△
Furia del sable	△, △, △
Rebana-piernas	×
Cebo de tierra	×, ×, ×
Ciclón impetuoso	△ + ×, △, △, △
Tierra impetuosa	△ + ×, ×, ×, ×
Caída impetuosa	△ + ×, R1 + △
Viento furibundo	R1 + △, △, △
Corriente descendente	R1 + △ (Moviéndose en cualquier dirección)
Espada danzarina	R1 + △, △ (Moviéndose en cualquier dirección)
Troncha-tobillos	R1 + △, × (Moviéndose en cualquier dirección)
Cuchillada	○ (Con el indicador especial vacío)





2 JUGADORES
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK
VOLANTE
EDITOR: INFOGRAMES
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
PRECIO: 7.990 PESETAS



GANA LA CARRERA DE DEPORTIVOS MÁS FAMOSA DEL MUNDO CON NUESTRAS MAGNÍFICAS ESTRATEGIAS, CONSEJOS DE CONDUCCIÓN, GUÍA DE CIRCUITOS, SECRETOS Y TRUCOS EXCLUSIVOS.

COPAS INVERSAS

Copa GT2 inversa
Gana las copas GT2, de prototipos y GT1 en el nivel Amateur para acceder a esta copa en el nivel Profesional en el modo pertinente (Desafío o Contrarreloj). O si no, gana la copa GT2 en el nivel Profesional.

Copa de prototipos inversa
Para desbloquearla en el modo pertinente (Desafío o Contrarreloj), gana la carrera de prototipos a nivel Profesional.

Copa GT1 inversa
Para desbloquearla en el modo pertinente (Desafío o Contrarreloj), gana la carrera GT1 a nivel Profesional.

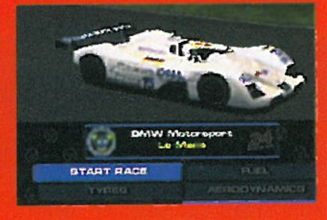
TRUCOS

Si conduciendo te pareces más a Sor Citroën que a Mika Hakkinen, aquí vienen algunos exclusivos códigos de trucos en tu ayuda. Sólo has de introducir cada uno como si fuera tu nombre para ver temblar la pantalla.

TATOO	Acceder a todos los coches y circuitos en el modo de Carrera Rápida
MAYOU	Correr con un Audi de 1999
PINOU	Correr con un Toyota de 1999
POHLIN	Correr con un BMW de 1999

Nota: Para echarle la zarpa a los coches especiales de 1999, completa la primera carrera y luego podrás darte un garbeo con el carro en cualquiera de las pistas desbloqueadas.





PISTAS EXTRA

Para acceder a las pistas extra en el modo Carrera Rápida (incluidas las versiones alternativas), sólo has de llegar a ellas en el modo Arcade o Campeonato (las últimas tres sólo están en éste último). Y si no, usa el truco.

CONSEJOS

Mírate las estadísticas de los dos coches disponibles al inicio en las copas del Desafío Arcade: uno siempre es algo mejor que el otro.

En el modo de Desafío Arcade, no uses siempre el último coche ganado: a veces es peor que tu coche actual.

Evita a toda costa ir por fuera de la pista: perderás tiempo y no podrás acelerar como es debido. Así que si te sales, toma la ruta más corta para volver a la carretera.

En el modo Arcade (y en el nivel Amateur en otros modos) no sufres daño alguno. Así que si entras en una curva cerrada siguiendo a otro coche, ve por el interior y apóyate en él para pasar sin problemas (¡quizá hasta lo saques de la pista!).

No seas demasiado agresivo a la hora de apartar otros coches en el modo Contrarreloj: puede que ganes una posición, pero si pierdes unos segundos vitales no lograrás llegar al siguiente punto de control.

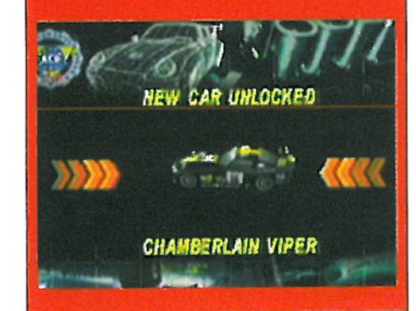
Cuida bien de tu coche en el modo Le Mans: es una carrera muy, muy larga, así que márcate un buen ritmo y evita maniobras arriesgadas.

ACCESO A LOS EXTRAS

COCHES EXTRA
Para desbloquear los coches extra en el modo Carrera Rápida, haz lo siguiente en el modo Arcade. A los demás coches sólo se puede acceder al recibir una oferta para competir con ellos en el modo Campeonato. Como alternativa, usa el truco.

Chamberlain Viper	Gana la carrera 1, copa GT2
Konrad Motorsport	Gana la carrera 2, copa GT2
Philippe Gache Motorsport	Gana la carrera 1, copa de prototipos
La Filiere	Gana la carrera 2, copa de prototipos
JB Giesse Team	Gana la carrera 1, copa GT1
Panoz Motorsports	Gana la carrera 2, copa GT1

PISTAS EXTRA
Para acceder a las pistas extra en el modo Carrera Rápida (incluidas las versiones alternativas), sólo has de llegar a ellas en el modo Arcade o Campeonato (las últimas tres sólo están en éste último). Y si no, usa el truco.





CARRERA DE RESISTENCIA

Al contrario que muchas otras simulaciones de carreras, 24 Horas de le Mans incluye un elemento de estrategia igual de importante que tus habilidades al volante. Para ganar, no sólo debes conducir rápido, sino también con astucia.
Al jugar en el modo Campeonato o Le Mans, no deberás perder de vista una serie de factores adicionales que podrían afectar seriamente a tu actuación en la carrera.
En el nivel Amateur (y en el modo Arcade), tu tarea se ve facilitada por el hecho de que los coches no sufran desperfectos ni desgaste en las ruedas. Juega en el nivel Profesional para experimentar la auténtica naturaleza estratégica de las carreras de resistencia.



CLASES DE COMPETICIÓN

En la carrera de verdad, Le Mans te permite tomar parte en una clase de competición de un total de tres distintas. En el modo Campeonato, empezarás en la clase GT2 y tal vez progreses hasta las clases GT1 o de prototipos, pero en el modo Le Mans puedes elegir competir en cualquier clase.

GT2
Son la clase más lenta, ¡pero eso no significa que no corran que se las pelen! Los GT2 son ideales para los jugadores con menos experiencia, ya que ofrecen un buen manejo y unas velocidades punta razonables.

GT1
Los GT1 son los hermanos mayores de los GT2. Al igual que éstos, se trata de coches "homologados" (esto es, coches de carretera convertidos para la competición). Los GT1 presentan mayor velocidad, mejor aceleración y unos frenos más bruscos, así que ten cuidado cuando vayas a darte una vuelta con uno: ¡igual acabas así literalmente!



Prototipos
Los prototipos son coches desarrollados específicamente para las carreras. Son de una rapidez increíble pero cuesta manejarlos. El secreto es combinar las maniobras de frenado y dirección, ya que así se aplica más fuerza a las ruedas delanteras y se pueden tomar las curvas con mayor eficacia.

AYUDAS AL CONDUCTOR

Lleves el coche que lleves, existen las opciones de usar el frenado asistido y el control de tracción. El frenado asistido se refiere a que, si te acercas a una curva con demasiada velocidad, los frenos se te activarán de forma automática y aminorarás. Si bien esto es útil para principiantes (y una forma práctica de aprenderte los trazados de las pistas), verás que cuando adquieres más experiencia puede entorpecer tu actuación, ya que hay una serie de curvas ideales para adelantar, una maniobra imposible si tienes activado el frenado asistido. Sin embargo, vale la pena mantener el control de tracción, ya que ayudará a tus arrancadas y asegurará que no te patinan las ruedas al acelerar. Eso sí, piensa que el uso del control de tracción desgasta los neumáticos con mayor rapidez.



EL LIMITADOR DE REVOLUCIONES

Lo primero que hay que dominar es el limitador de revoluciones. Este práctico sistema (se controla con los botones L2/R2) te permite limitar el rendimiento máximo del coche. ¿Y por qué querrías hacer eso? Verás, si pones el vehículo al máximo de revoluciones el motor se recalentará, ¡y si eso ocurre corres el riesgo de que el motor explote!

Si miras el cuentakilómetros, verás que el indicador de la temperatura del motor sube al correr. Cuando está en rojo, te falta poco para dañar gravemente el motor, así que procura mantenerlo en la banda verde a base de disminuir las revoluciones (con L2).

NEUMÁTICOS

En el modo Profesional, los neumáticos se desgastan. Puedes juzgar su estado con el icono de diagnóstico del coche (mostrado en la parte inferior izquierda de la pantalla). Los estados básicos son:
Azul: los neumáticos no están a una temperatura de carrera y no se agarrarán tanto.
Verde: rendimiento óptimo.
Marrón: has acumulado algo de suciedad y las llantas no serán tan eficaces.
Rojo: las llantas se están recalentando.
Rojo brillante: ¡el neumático está a punto de reventar!
Negro: la rueda ha explotado.
Ten en cuenta que hay diversas tonalidades para cada color, y que lo anterior sólo tiene una función orientativa.
Lo ideal es tener siempre el estado de los neumáticos en verde. Si se ve azul, puedes aclimatar enseguida las ruedas "abaniqueando" el coche de izquierda a derecha, ya que así causarás fricción entre el neumático y la superficie de la carretera y generarás calor suficiente como para ponerlas a una temperatura funcional.
Asimismo, si el estatus de los neumáticos es marrón, sólo has de mantener el coche en la carretera y seguir corriendo: la suciedad y los desechos de las ruedas se soltarán y recuperarás un rendimiento óptimo.

TIPOS DE NEUMÁTICOS

Hay cuatro combinados disponibles.
Lisos blandos
Estas llantas son ideales para principiantes, ya que ofrecen el máximo agarre en superficie seca. No obstante, no es que sean muy resistentes y tendrás que cambiarlos con regularidad para evitar pinchazos.
Lisos duros
Esta combinación ofrece un buen equilibrio entre agarre y duración. No son tan adherentes como los lisos blandos, pero se conservan más tiempo.
Intermedios
Estos neumáticos son excelentes para correr tras un chaparrón. Ofrecen un buen agarre en condiciones de humedad, pero en la lluvia no son tan adherentes como las llantas de mojado.
De mojado
Cuando el cielo descarga, vale la pena entrar a boxes y cambiar a llantas de mojado: prueba a correr con otros neumáticos en condiciones lluviosas y acabarás saliéndote de la pista.

Puedes ver el ajuste del limitador de revoluciones en la pantalla de las revoluciones: es un pequeño punto naranja que sube y baja por la banda de potencia al pulsar L2 o R2. Usa el limitador de revoluciones para restringir la banda de potencia superior al ir por secciones más lentas de la pista, y luego sube el limitador (con R2) en las rectas y los tramos más rápidos. De esta forma, conseguirás un máximo rendimiento sin estropear el motor.
Nota: Si tu motor empieza a humear, no te asustes: ¡sólo quiere decir que se avecina una explosión! Simplemente fija el limitador al ajuste de revoluciones más bajo y mantén el auto en marcha. Y recuerda: estos coches son refrigerados por aire, así que conduciendo a gran velocidad enfriarás el motor mucho más deprisa que parando en seco sin más.



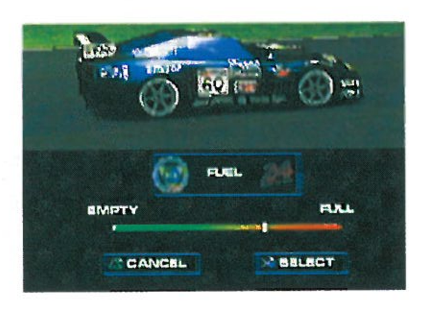






COMBUSTIBLE

Lo que debes tener más presente acerca del combustible es que cuanto más lleves más peso tendrás. Puedes decidir correr con un nivel de carburante bajo (con lo cual irás más rápido pero deberás repostar más a menudo) o bien con el depósito lleno (con lo que correrás más despacio pero no te hará falta entrar tanto a boxes).
Es aconsejable que los jugadores menos expertos corran con un ajuste bajo de gasolina, ya que es probable que de todas formas hagan más entradas a boxes que los jugadores curtidos (puesto que suelen necesitar más reparaciones).
También deberías tener en cuenta que corriendo con las revoluciones más altas se consume combustible más deprisa que con el limitador de revoluciones activado. Así que si tu nivel de carburante es peligrosamente bajo, usa dicho limitador para llegar sin problemas a boxes.



DESPERFECTOS DEL COHE

En los modos de juego Profesionales, tu coche puede averiarse por los impactos con otros coches o con el decorado. Cuando el coche resulta dañado, la aerodinámica y el rendimiento general se ven afectados, así que la regla básica es: ¡evítalo!

AERODINÁMICA

La carga vertical afecta al manejo del coche. A mayor carga vertical (aerodinámica ajustada al nivel alto) mejor manejo, pero menor velocidad punta. Una menor carga vertical hace que el coche no se agarre tan bien a la carretera, pero incrementa el rendimiento. Esto va realmente a gusto del consumidor, así que merece la pena experimentar con los ajustes de aerodinámica.

DIRECCIÓN

Una vez más, se trata de un ajuste absolutamente personal, así que ve probando hasta sentirte a gusto.



PARA GANAR LAS CARRERAS

CALIFICACIÓN
En los modos Campeonato o Le Mans, siempre es bueno tomar parte en la sección de calificación. No sólo te ayudará con tu posición de salida inicial, sino que además te permitirá practicar un poco en el circuito y localizar curvas potencialmente difíciles, buenos puntos para adelantar, etc. Como la calificación es una sesión corta, no debes preocuparte por el deterioro de neumáticos y motor, así que usa llantas lisas blandas (a menos que llueva) y sube el limitador de revoluciones al máximo.

SLIPSTREAMING
Cuando un coche va rápido, produce un hueco en el aire que tiene detrás. Si otro coche lo sigue de bastante cerca, será arrastrado por el primer auto (ya que la resistencia aerodinámica que normalmente lo frena afecta aquí al coche de delante). Esta técnica se denomina "seguimiento de la estela" o slipstreaming, y es una forma muy útil de ganar un par de segundos extra a un vehículo rival. Sólo has de ponerte cerca de él y verás cómo aumenta tu velocidad, dándote quizá impulso suficiente para rebasarlo. El dominio de esta técnica mejorará tu actuación de una forma radical.



COLISIONES
Aparte de en los modos Arcade y Amateur, bajo ningún concepto debes picarte con los demás coches: ¡siempre saldrás malparado! Además, los choques dañan el coche y afectan a la aerodinámica y el rendimiento general.

ATAJOS
En algunas pistas te puede tentar la idea de cortar en las curvas o pasar por encima de las chicanes. ¡Ni se te ocurra! Perderás tanta velocidad en las trampas de arena (y castigarás tanto el motor) que apenas vale la pena.

SEÑALES DE LUCES
Si corres en el modo Le Mans con un GT1 o un prototipo, puedes obligar a los GT2 a apartarse de tu camino, ¡con independencia de su posición! Como los GT1 y los prototipos son más veloces, las reglas articulan que los GT2 deben salirse de en medio cuando se les acerquen (a fin de evitar un atasco peligroso). Esto también vale para los rezagados, así que si te encuentras uno, puedes forzarlo a dejarte pasar y continuar con tu carrera.

Al aproximarte a un GT2 o un rezagado, sólo has de pulsar a en la cruceta y tus faros parpadearán, indicándole así que se aparte. Ten en cuenta, eso sí, que a veces puede que acoquines a los pilotos y que éstos frenen en seco.

PARADAS A BOXES
No hay límite reglamentario de paradas a boxes, pero recuerda que el tiempo que te pases en el carril de boxes podría costarte posiciones en la carrera, así que procura limitar las visitas y, antes de la carrera, planifica cuándo vas a realizarlas.

Sin embargo, si sufres un accidente grave o calculas mal el nivel de combustible, entra a boxes lo antes posible. En este caso, una breve parada para reparar la carrocería (y restablecer la aerodinámica del coche), te proporcionará grandes beneficios durante la carrera. Y, por supuesto, si te quedas sin gasolina, ¡se acabó la carrera!

GANAR EN EL MODO CAMPEONATO
A medida que avanzas en la temporada, tal vez recibas ofertas de otros equipos. Si bien resulta tentador aceptarlas de inmediato, puede que valga la pena esperar a ver si recibes alguna otra oferta.

Incluso si te llega una nueva oferta, quizá te encuentres con que el coche del equipo no se ajusta a tu estilo de conducción, así que siempre vale la pena darte una vuelta de prueba con el auto del nuevo equipo antes de firmar.
El modo Campeonato se basa en un éxito constante, y dos segundas plazas serán mucho más útiles que una primera y una sexta. Intenta terminar con una regularidad, ya que unos instantes de gloria no te garantizan el éxito.

GANAR EN LE MANS
Antes que nada, Le Mans no es una carrera de "el primero en llegar" y ya está. Para ganar, debes completar más vueltas que nadie, así que es vital que aprendas a cuidar tu coche. Y recuerda que también se otorgan premios por categorías, así que aunque no llegues primero, puede que ganes en tu clase.
La otra cosa acerca de le Mans es que debes perseverar. Si vas en último lugar tras la primera vuelta, no desistas, ya que esta carrera se basa más en mantener el coche en competición que en adelantar gente. Muchos de los primeros líderes estarán llevando sus coches al límite, así que a medida que progrese la carrera tendrán que ceder.
Por último, nunca juegues en el modo Le Mans con un ajuste de tiempo inferior a 2 horas. La carrera será mucho más divertida y gratificante.





MULSANE

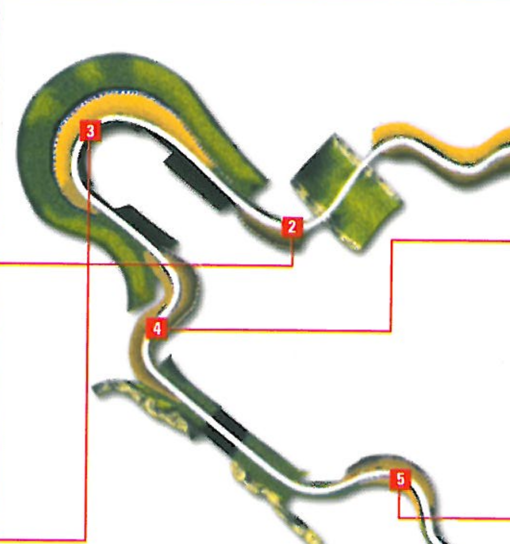
Con rectas largas y curvas pronunciadas, es un circuito muy rápido. El largo tramo final es una gran oportunidad para seguir estelas y adelantar.



1 Frena de golpe desde la derecha, virando de forma brusca a la izquierda para obtener una mejor línea hacia la siguiente curva a la derecha.



2 Déjate llevar a la izquierda en el túnel para tomar a máxima velocidad la curva a mano derecha que precede a la recta.





3 Deslízate a la derecha al acercarte y ve dándole al acelerador durante este pronunciado recodo a la izquierda.



4 Frena y recorta por el ápice de la primera curva, y luego pasa la segunda acelerando a tope.



5 Recorta por los ápices de estas curvas para seguir una línea más suave.



6 No te escores hacia dentro demasiado pronto, pero da gas a fondo para salir a la recta final.

ARNAGE

Otro circuito rápido con largas rectas y curvas pronunciadas, pero ten cuidado con el recodo en forma de S que hay justo después de la recta de llegada o tragarás gravilla.



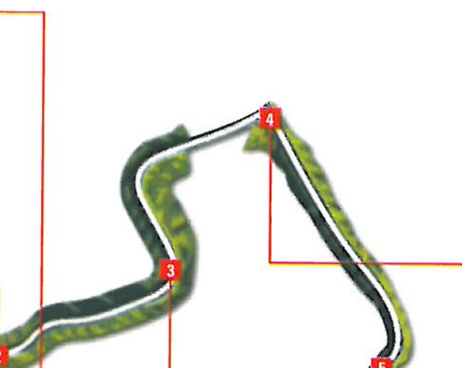
1 Frena pronto de golpe y acércate por el exterior (izquierda) para conseguir una mejor línea hacia la segunda curva.

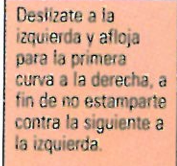


2 Métele caña por el interior de la curva a la derecha y luego ve recto por las curvas suaves.



3 Afloja un poco y deslízate a la derecha para acometer esta curva mediana a la izquierda, seguida de una similar a la derecha.









4 Déjate llevar a la izquierda al acercarte y corta recto por el ápice, pero no por la hierba.



5 Deslízate a la izquierda y afloja para la primera curva a la derecha, a fin de no estamparte contra la siguiente a la izquierda.

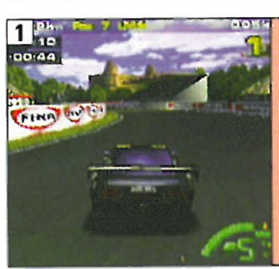


6 Ve como el rayo por la línea de puntos de la última curva, pero ¡ojo con no golpear la pared de boxes!

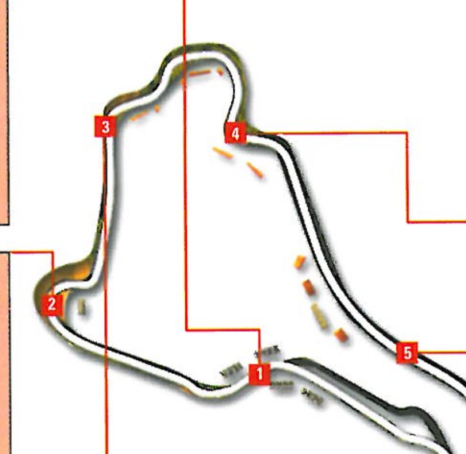
LIBRO DE RUTA

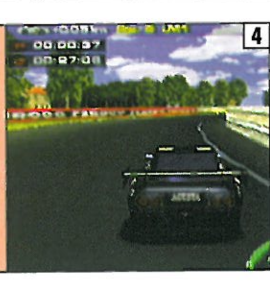
MAISON BLANCHE

Mucho más tortuosa que las dos primeras, presenta unas cuantas curvas y chicanes complicadas. Tienes que aprenderte el circuito a conciencia para conseguir buenas vueltas.

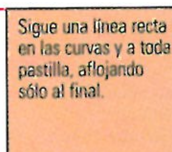


1 Afloja un poco tras la línea de meta y deslízate a la derecha para pasar estas dos curvas a todo trapo.



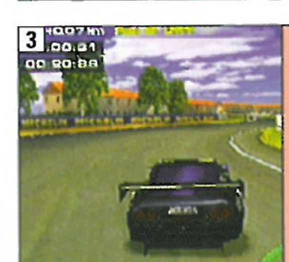


4 Frena para seguir una línea ajustada por la curva a la derecha, deslizándote en esa misma dirección para acometer la siguiente brusca a la izquierda.



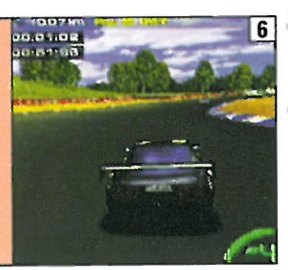


5 Sigue una línea recta en las curvas y a toda pastilla, aflojando sólo al final.



2 Frena de golpe, pero vira a última hora a la derecha para obtener una buena línea que te lleve a la siguiente curva a la izquierda.



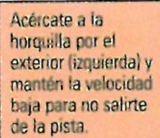


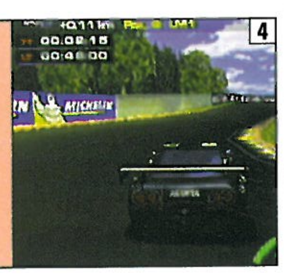
6 Bastante fácil, pero no gires hacia el ápice demasiado pronto o deberás aminorar para afrontar la salida.



3 Tras la recta, afloja para el viraje fácil a la derecha a fin de seguir una línea recta en las curvas.





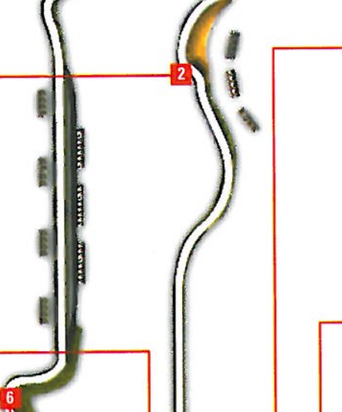


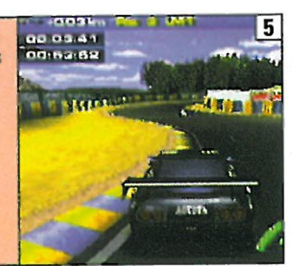
TERTRE ROUGE

Combinando rectas largas y rápidas con chicanes y curvas en horquilla de lo más espinoso, aquí tenemos un auténtico test de frenos y de tu pericia al volante.



1 Frena de golpe y acércate por el exterior (izquierda) para abordar esta horquilla a la baja velocidad necesaria.





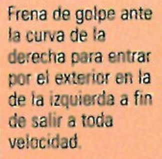
4 Acércate a la horquilla por el exterior (izquierda) y mantén la velocidad baja para no salirte de la pista.

2 Recorta por el ápice al final de la izquierda para evitar el tramo arenoso de la derecha.

5 Sigue una línea más o menos recta en las curvas, pero no te pases o te meterás en la gravilla.



3 Al final de la recta, frena y acércate por el exterior (derecha) para pasar la curva en ángulo recto de la izquierda.





6 Frena de golpe ante la curva de la derecha para entrar por el exterior en la de la izquierda a fin de salir a toda velocidad.





BUGATTI

Ubicado en el mismo lugar que el circuito de Le Mans, esta pista combina rectas largas y rápidas con algunas horquillas ajustadas y montones de graveras.





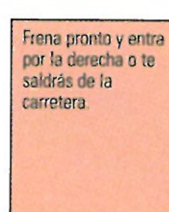
1 Gravillalandia: aminora y facilítate una línea suave por los ápices.

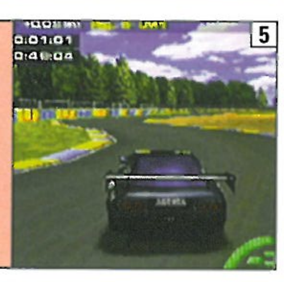


4 Parecida a la primera, frena de golpe y acércate por el exterior, sin escorarte hacia dentro demasiado pronto.



2 Frena de golpe y entra por la izquierda, acelerando hacia la recta.

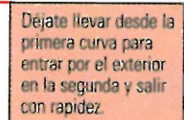




5 Frena pronto y entra por la derecha o te saldrás de la carretera.



3 No tan cerrada como la anterior; dale un toque al acelerador mientras estás pasándola.





6 Déjate llevar desde la primera curva para entrar por el exterior en la segunda y salir con rapidez.

LE MANS

Este largo circuito, famoso por ser el escenario de la carrera de las 24 horas, se compone sobre todo de carreteras públicas. Presenta algunas rectas rápidas a más no poder en las que puedes pisar a fondo.

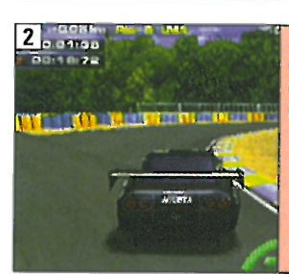


1 No te pases en esta pequeña chicane o te deslizarás a la gravilla.

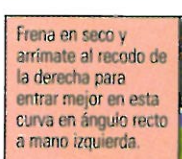




4 Frena de golpe, entra por la izquierda y recorta por el ápice para salir con rapidez.



2 ¡No tires recto! Frena de golpe y corta a la derecha, aflojando por la chicane.

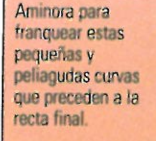




5 Frena en seco y arrímate al recodo de la derecha para entrar mejor en esta curva en ángulo recto a mano izquierda.



3 Lo mismo: como antes, no te pases en la curva intermedia.





6 Aminora para franquear estas pequeñas y peliagudas curvas que preceden a la recta final.



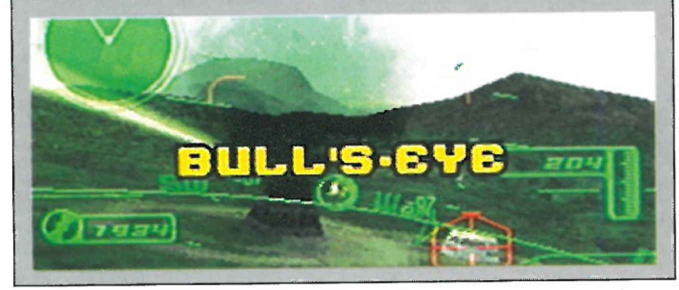
1 JUGADOR
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK
EDITOR: NAMCO
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 8.490 PESETAS

ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE

BAJO TOTAL CONTROL

Aunque puedes personalizar los controles del avión a tu gusto, aquí tienes un resumen de los que vienen por defecto y qué hacen.

Inclinar abajo ⇩: Hace ir el avión para abajo
Inclinar arriba ⇧: Hace ir el avión para arriba
Girar/Balancearse a izq. ⇦: Gira y se balancea, claro. Muy útil para virar de forma brusca y esquivar balas y misiles.
Girar/Balancearse a der. ⇨: Como antes.
Fijar el siguiente blanco △: Dirige el sistema de blancos de a bordo a otros enemigos.
Cambiar radar □: Cambia la vista del radar.
Misil ○: Es evidente, ¿no? Buscan, explotan y hacen mucha pupa.
Ametralladora ✕: La ametralladora estándar. Corto alcance pero gran velocidad de fuego.
Guiñada a la izq. L2: Gira a la izquierda, con el timón de cola, en un plano horizontal.
Guiñada a la der. R2: Gira a la derecha en horizontal de la misma manera.
Desacelerar L1: Aminora. Úsalo paraaa... aminorar.
Acelerar R1: Sale disparado. Dale a los viejos dispositivos de poscombustión y siente cómo se te hunde la cara en el cogote.
Cambiar perspectiva Select: Puedes cambiar de una vista interna a una externa.



ELIGE UN AVIÓN, UNO CUALQUIERA

Hay un amplio surtido de aparatos a elegir, y cada uno es muy distinto. A lo largo del juego tendrás oportunidad de pilotarlos todos. Son los siguientes...

AVIONES DE LA U.P.E.O

EF2000E TYPHOON II
Amplitud: 10,5 m
Longitud: 15,75 m
Envergadura: 6,4 m
Peso: 18.144 Kg.
Velocidad máx.: 3.776 Km./h
Armas: Cañón Vulcan; misiles normales.

MIG-33 FULCRUM SS
Amplitud: 11,36 m
Longitud: 17,32 m
Envergadura: 4,73 m
Peso: 18.000 Kg.
Velocidad máx.: 2.856 Km./h
Armas: Cañón Vulcan; misiles normales.

F-16XFU GYRFALCON
Amplitud: 9,45 m
Longitud: 13,08 m
Envergadura: 5,36 m
Peso: 1.372 Kg.
Velocidad máx.: 2.856 Km./h
Armas: Ametralladora Vulcan o pesada; misiles normales.

F/A-18 HORNET ADV
Amplitud: 13,62 m
Longitud: 18,31 m
Envergadura: 4,88 m
Peso: 29.937 Kg.
Velocidad máx.: 2.324 Km./h
Armas: Ametralladora Vulcan o pesada; misiles de corto alcance/de tierra.

R-101V DELPHINUS #1
Amplitud: 12,6 m
Longitud: 20,48 m
Envergadura: 4,1 m
Peso: 8.898 Kg.
Velocidad máx.: 2.856 Km./h
Armas: Ametralladora pesada; misiles normales.

R-201V ASTEROZOA
Amplitud: 20,6 m
Longitud: 18,13 m
Envergadura: 2,9 m
Peso: 23.013 Kg.
Velocidad máx.: 1.540 Km./h
Armas: Cañones; misiles de corto alcance/de tierra/MIRV (con varias cabezas nucleares para diversos blancos).

SU-37 SUPERFLANKER
Amplitud: 14,7 m
Longitud: 22,1 m
Envergadura: 6,32 m
Peso: 34.420 Kg.
Velocidad máx.: 3.304 Km./h
Armas: Vulcan o cañones; misiles normales.



NOTA IMPORTANTE: Esta guía es de la versión japonesa del juego. En la edición europea varía el orden de las misiones y la toma de decisiones no aparece.



SU-43 BERKUT
Amplitud: 16,7 m
Longitud: 22,5 m
Envergadura: 6,4 m
Peso: 34.900 Kg.
Velocidad máx.: 3.304 Km./h
Armas: Vulcan o cañones o ametralladora pesada; misiles normales/MIRV.

AVIONES DE RECURSOS GENERALES LTD

F-16XA SAKERFALCON
Amplitud: 10,43 m
Longitud: 16,51 m
Envergadura: 5,36 m
Peso: 15.772 Kg.
Velocidad máx.: 3.304 Km./h
Armas: Vulcan o ametralladora pesada; misiles de tierra.

F-15S/MT EAGLE +
Amplitud: 13,05 m
Longitud: 19,43 m
Envergadura: 5,63 m
Peso: 36.740 Kg.
Velocidad máx.: 3.304 Km./h
Armas: Vulcan o cañones; misiles normales/de corto alcance/MIRV.

A/F-117X NAV HAWK
Amplitud: 13,2 m
Longitud: 20,08 m
Envergadura: 3,78 m
Peso: 23.814 Kg.
Velocidad máx.: 2.324 Km./h
Armas: Vulcan o cañones; misiles de tierra.

F-22C RAPTOR II
Amplitud: 13,56 m
Longitud: 18,92 m
Envergadura: 5,03 m
Peso: 27.200 Kg.
Velocidad máx.: 2.856 Km./h
Armas: Vulcan o ametralladora pesada; misiles normales.

F/A-32C ERNE
Amplitud: 10,97 m
Longitud: 13,72 m
Envergadura: 3,51 m
Peso: 22.600 Kg.
Velocidad máx.: 2.324 Km./h
Armas: Vulcan o cañones; misiles de corto alcance/de tierra.

RF-12A2 BLACKBIRD
Amplitud: 16,94 m
Longitud: 31,65 m
Envergadura: 5,64 m
Peso: 78.020 Kg.
Velocidad máx.: 5.068 Km./h
Armas: Vulcan o ametralladora pesada; misiles normales/de corto alcance/MIRV.

XFA-36A GAME (TAMBIÉN LO TIENEN LOS OUROBOROS)
Amplitud: 13,2 m
Longitud: 19,31 m
Envergadura: 2,8 m
Peso: 32.116 Kg.
Velocidad máx.: 3.304 Km./h
Armas: Vulcan o cañones o ametralladora pesada; misiles normales/de corto alcance/MIRV.

AVIONES NEUCOM

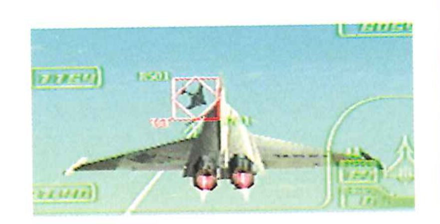
R-311 REMORA
Amplitud: 5,82 m
Longitud: 17,88 m
Envergadura: 1,8 m
Peso: 5.105 Kg.
Velocidad máx.: 5.068 Km./h
Armas: Ametralladora pesada o láser de pulso; misiles de corto alcance/ground/ MIRV.

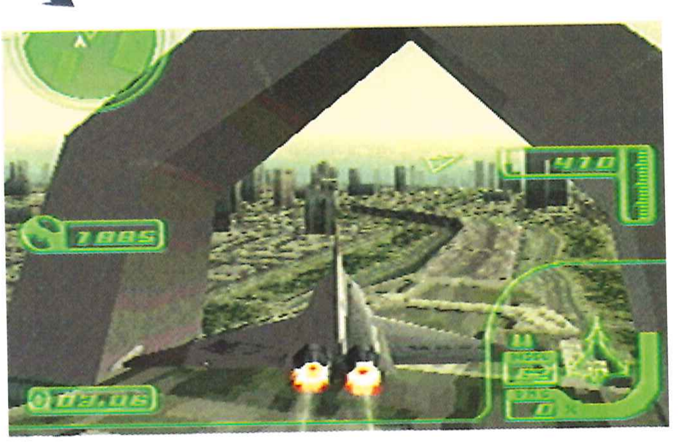
R-352 SEPIA
Amplitud: 10,74 m
Longitud: 13,15 m
Envergadura: 4,9 m
Peso: 60.200 Kg.
Velocidad máx.: 3.054 Km./h
Armas: Rayo de neutrones y rayo de plasma.

R-211 ORCINUS
Amplitud: 8,2 m
Longitud: 22.56 m
Envergadura: 2,21 m
Peso: 12.822 Kg.
Velocidad máx.: 3.304 Km./h
Armas: Cañones o láser de pulso; misiles de corto alcance/de tierra o bombas de dispersión.

R-102 DELPHINUS #2
Amplitud: 13,8 m
Longitud: 20,52 m
Envergadura: 4,5 m
Peso: 9.057 Kg.
Velocidad máx.: 3.304 Km./h
Armas: Ametralladora pesada o láser de pulso; misiles normales.

R-103 DELPHINUS #3
Amplitud: 13,8 m
Longitud: 20,66 m
Envergadura: 4,9 m
Peso: 10.040 Kg.
Velocidad máx.: 3.940 Km./h
Armas: Ametralladora pesada o láser de pulso o cañones; misiles normales/MIRV o bombas de dispersión.





SIMULADOR DE MISIONES

Para acceder al simulador de misiones, debes completar las 52 misiones. Para desbloquear los cinco finales, guarda la partida en cada toma de decisiones y regresa para realizar las demás misiones. Luego guarda la partida. Vuelve a cargar el archivo de la partida guardada y elige la opción "S-File" que ahora hay disponible. Ya puedes escoger la misión, el avión y el ajuste de dificultad que desees.

CONVIÉRTETE EN UN OPERADOR DE CÁMARA

¿Buscas un poco de diversión frívola? Para cambiar los ángulos de cámara durante la repetición, pulsa cualquiera de los botones ○, □, △ ✕, R1 o L1. L2 añade un filtro como de cristal verde, mientras que R2 incorpora desenfoque de movimiento.

CLAVE DEL RADAR

Rojo: Blancos primordiales. Deben ser destruidos.
Azul: Unidades amigas. No les dispares (a menos que seas americano, claro).
Amarillo: Blancos neutrales. No los destruyas porque afectan a tu calificación global.
Blanco: Blancos secundarios. No es necesario destruirlos, pero mátalos de todas formas, que mola un mazo.
Blanco pequeño: Misiles enemigos. Evítalos a toda costa.







INFORMES DE MISIÓN

En resumen hay que completar 52 misiones, en el transcurso de las cuales deberás tomar muchas decisiones. Aquí tienes una práctica guía para todas ellas.

M01 MISIONES DE LA U.P.O.

MISIÓN 1

De qué va: Aquí debes abatir cuatro aviones en un tiempo límite de 2:59 minutos. Después aparece uno más, así que despacha a estos aviones lo antes posible.
Mejores aparatos: Typhoon o Fulcrum.
Consejos: Ve también a por los aviones blancos para incrementar tu calificación.

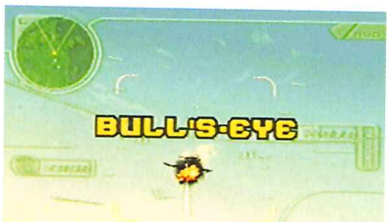
MISIÓN 2

De qué va: En menos de 3:59 minutos, destruye ocho estaciones de radar. Después, cárgate unos cuantos objetivos de tierra.
Mejores aparatos: Typhoon o Fulcrum.
Consejos: Ve rápido y ve directo a por las estaciones de radar. Si te encuentras aviones o emplazamientos de tierra por el camino, destrúyelos.

MISIÓN 3

De qué va: Debes seguir a Dision, lo cual ya es difícil de por sí, y luego destruir tres aviones y tres objetivos de tierra. Contra los aviones sólo puedes usar las ametralladoras, ya que los misiles únicamente se fijan en emplazamientos de tierra. Luego tu comandante te asigna una nueva misión: destruir cinco cajas de cargamento que sueltan unos aviones antes de que toquen tierra.
Mejores aparatos: Typhoon, Fulcrum, Hornet o Gyrfalcon.
Consejos: Manténte lo más cerca posible de Dision para cosechar los puntos.









MISIÓN 4

De qué va: Hay que acabar con cuatro grandes buques antes de que lleguen a tierra, y se debe hacer en menos de 2:59 minutos, tras lo cual llegarán cuatro aviones para que los abatas.
Mejores aparatos: Typhoon, Fulcrum, Hornet o Gyrfalcon
Consejos: Manténte lejos de la ciudad de la isla, ya que te dispararán. Fija la mira en el blanco central de cada barco para hundirlos con rapidez.

DECISIÓN...

A: ¿Sigues a Dision? En ese caso quédate un rato con él. Ve a "M02 Misiones de Recursos Generales Ltd.".
B: ¿Te quedas con los demás? Sólo has de alejarte de Dision. Ve a "M05 Misiones de la UPEO II".

M02 MISIONES DE RECURSOS GENERALES LTD.

MISIÓN 1

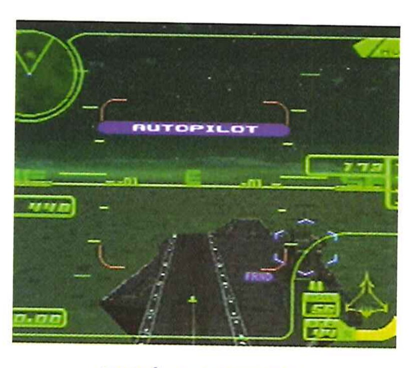
De qué va: En menos de 3 minutos debes destruir ocho R-201 antes de que despeguen.
Mejores aparatos: Sakerfalcon o Eagle.
Consejos: Vigila con los misiles que te disparan y usa misiles de tierra para volar los aparatos.

MISIÓN 2

De qué va: Hay que destruir dos R-201, una torre y cuatro puestos armados. El límite de tiempo es de 3:29 minutos, ¡así que venga!
Mejores aparatos: Sakerfalcon o Eagle.
Consejos: Ve muy rápido y procede como en la misión anterior.







MISIÓN 3 (SECRETA)

De qué va: Toma fotos de cuatro puntos alrededor de la ciudad, de forma que un satélite guiado por láser pueda rastrearlos. Después, deberás derribar seis aparatos enemigos.
Mejor aparato: Nav Hawk.
Consejos: Cuando lleguen los seis aviones después de haber tomado las cuatro fotos, no te precipites, ya que no hay límite de tiempo.

MISIÓN 4

De qué va: Tus objetivos son cuatro centrales eléctricas situadas en las afueras de la base enemiga, seguidas del núcleo que aparece después.
Mejores aparatos: Sakerfalcon o Eagle.
Consejos: Las cuatro centrales no se pueden destruir con misiles, así que emplea los cañones. Cuando se abra el núcleo, lánzale unos misiles y... ¡bum!

MISIÓN 5

De qué va: Apunta y derriba un enorme avión en plan jefe de nivel.
Mejores aparatos: Sakerfalcon, Eagle, Raptor II o Erne.
Consejos: No tienes más que apuntar al avión de Fiona. Los demás aviones son sólo carne de cañón (o misil).

MISIÓN 6

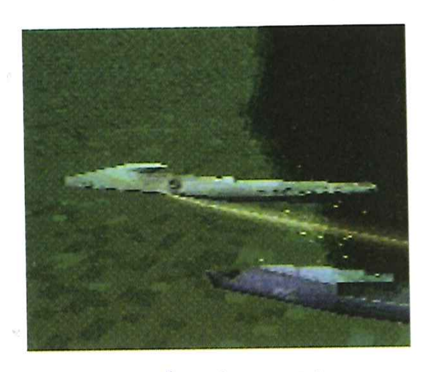
De qué va: Antes de 4:59 minutos, abate seis aviones R-531 del enemigo.
Mejor aparato: Blackbird.
Consejos: No vayas a ayudar a Keith enseguida: ve primero a por el avión más cercano. Si antes ayudas a Keith, tu atacante más cercano se largará, procurándote dos misiones extra.











MISIÓN 7 (SECRETA)

De qué va: Hay cuatro aviones que destruir: tres R-211 y un R-808. Debes abatir el R-808 en menos de e1.28 minutos.
Mejores aparatos: Sakerfalcon, Eagle, Erne o Raptor II.
Consejos: Ve directo a por el R-808. Los demás pueden esperar.

MISIÓN 8 (SECRETA)

De qué va: Hay que destruir dos bases subterráneas y cuatro de tierra en menos de seis minutos.
Mejores aparatos: Eagle, Erne o Raptor II.
Consejos: Usa las bombas de dispersión. Al atacar las bases subterráneas, vuela bajo, pero procura no tocar el suelo.

MISIÓN 9

De qué va: Debes salvar a los denominados "Antlions".
Mejores aparatos: Sakerfalcon, Eagle o Raptor II
Consejos: Tienes que destruir a tantos enemigos como sea posible. Hay tanques en tierra y aparatos enemigos por todas partes. Cárgate el cohete que se dispara al acabar la misión.

MISIÓN 10

De qué va: Tiempo límite: 8:59 minutos. Hunde tres convoys de barcos y tres submarinos.
Mejores aparatos: Sakerfalcon, Erne o Raptor II.
Consejos: Te conviene usar las bombas de dispersión, así que ¡bombas fuera!





DECISIÓN...

A: Sigue a Keith y regresa a Recursos Generales Ltd. Ve a "M04 Misiones de Recursos Generales Ltd.".
B: Ve con Dision a Ouroboros. Simplemente no te muevas y te unirás a él de forma automática. Ve a "M03 Misiones de Ouroboros".

M03 MISIONES DE OROUBOROS

MISIÓN 1

De qué va: Destrucción en masa. Simple y llanamente.
Mejor aparato: Tu flamante XFA-36A Game.
Consejos: ¡A ello! Es pura diversión. No dejes que se escape ni un helicóptero enemigo.

MISIÓN 2 (SECRETA)

De qué va: Destruye todos los submarinos y detén el misil tierra-aire que disparan.
Mejor aparato: Game.
Consejos: Elimina a los seis submarinos. Cuando se lance el misil, liquídalo enseguida con tus ametralladoras.

MISIÓN 3

De qué va: Tu objetivo es atacar por sorpresa el cuartel general de la UPEO.
Mejor aparato: Game.
Consejos: Destruye todos los aviones y los objetivos de radar rojos. Luego, en la sección media de la base, dispara al único blanco.

MISIÓN 4

De qué va: Derriba a Rena en su nuevo prototipo Night Raven. Luego destruye el cuartel general de Ouroboros.
Mejor aparato: Game.
Consejos: Rena es más más veloz y ágil que tú. Ve disparándole y, cuando tu compañero de equipo se pegue a ella, dispara uno o dos misiles. Al avistar el dirigible, ve a por la cola. Es la única forma.





MISIÓN 5

De qué va: Destruye a Dision de la única manera que sabes.
Mejor aparato: Game.
Consejos: Alcánzalo unas cuantas veces y usará la electroesfera. Cuando venga hacia ti, pisa a fondo los frenos aéreos y dispárale todo cuanto tengas mientras te pasa a toda leche. Repite este proceso hasta que la palme. ¡Enhorabuena!
Final: A.



M04 MISIONES DE RECURSOS GENERALES LTD. II

MISIÓN 1

De qué va: Aquí deberás neutralizar 26 cazas, seguidos de una flota de barcos.
Mejor aparato: Game.
Consejos: No te preocupes por todos esos aviones, que tu amigo se cargará unos cuantos. Al atacar los barcos, evita la isla a toda costa.

MISIÓN 2

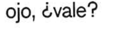
De qué va: Ataca y destruye el zepelín enemigo UI-4053. Después, aparece Rena con su nuevo avión.
Mejor aparato: Game.
Consejos: La única forma de alcanzar a ese dirigible es darle en la cola. Para vencer a Rena, sigue los consejos para la Misión 4 de las misiones M03 de Ouroboros.

MISIÓN 3

De qué va: Destruye los diez pilares de soporte de la ciudad subterránea.
Mejor aparato: Game.
Consejos: Encárgate enseguida de los pilares con tus ametralladoras (los misiles no funcionan) y ten cuidado con el techo.

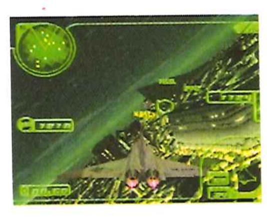
MISIÓN 4

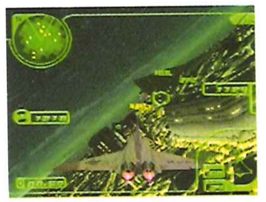
De qué va: Mata a Rena y Dision.
Mejor aparato: Game.
Consejos: Una tarea desalentadora en apariencia, pero en realidad relativamente fácil. Usa todo lo que tengas y ándate con ojo, ¿vale?













MISIÓN 5

De qué va: Hay que destruir ocho XR900 enemigos.
Mejor aparato: Game.
Consejos: Una vez tocado uno de los aviones, puedes usarlo contra los otros. Los demás aviones son rápidos y sólo pueden esquivar un misil a la vez, así que dispara tantos como puedas. Una vez eliminados todos los aviones, se acabó. ¡Uau!
Final: B.

M05 MISIONES DE LA U.P.E.O. II

MISIÓN 1

De qué va: Hay que derribar cuatro aviones enemigos, todo por debajo de los 3 minutos.
Mejores aparatos: Typhoon, Fulcrum o Gyrfalcon.
Consejos: Cárgate enseguida los cuatro aviones y los dos que vienen después. Bastante sencillo.

MISIÓN 2

De qué va: Un caza bombardero necesita protección.
Mejores aparatos: Delphinus #1, Fulcrum o Typhoon.
Consejos: Sigue al bombardero con cuidado y dispara a todo lo que se acerque. Cuando te lo ordenen, destruye la base mediante misiles.

MISIÓN 3

De qué va: Es la misión decisiva.
Mejores aparatos: Delphinus #1, Asterozoa o Hornet.
Consejos: Si te unes a Rena, tendrás que abatir ocho aviones. Si vuelas en cualquier otra dirección, regresas a la base. ¡Eso sí que es una misión rápida!

DECISIÓN...

A: Tú eliges. ¿Volver a la base? Te asignarán la misión extra: ve a "M06 Misiones de la UPEO III".
B: ¿Te unes a Rena? Mantente en su cola. Ve también a "M06 Misiones de la UPEO III".





M06 MISIONES DE LA U.P.E.O. III

MISIÓN 1 (SECRETA)

De qué va: Protege el dirigible. Destruye todos los objetos que haya en su camino.
Mejores aparatos: Fulcrum, Typhoon, Asterozoa o Hornet.
Consejos: Permanece cerca del zepelín y destruye con rapidez todos los fustes de chimenea. Luego suprime el barco.

MISIÓN 2

De qué va: Enrich necesita protección. Síguelo.
Mejores aparatos: Gyrfalcon, Hornet o Delphinus #1.
Consejos: Es bastante fácil, la verdad. Dispara a todos los objetivos de radar rojos y habrás terminado.

DECISIÓN...

A: ¿Proteges a Fiona? En ese caso, cárgate el avión más cercano. Ve a "Neucom".
B: Ayuda a Rena y Heinrich. Quédate como estás y no hagas nada. Ve a "M07 UPEO/Neucom".

M07 MISIONES DE LA U.P.E.O./ NEUCOM

MISIÓN 1

De qué va: Destruye los cuatro R-531 enemigos.
Mejores aparatos: Fulcrum, Typhoon, Asterozoa o Hornet.
Consejos: Ve rápido, porque los aviones espía enseguida eluden el radar. Al principio el enemigo estará demasiado alto, así que sube hasta atascarte y con suerte fijarás a uno en tu mira. Dispara un misil y luego repite.

MISIÓN 2

De qué va: Hay que erradicar diez portaaviones "Antlion" antes de que toquen suelo.
Mejores aparatos: Superflanker, Asterozoa, Hornet o Fulcrum.
Consejos: Ve muy rápido y dispara misiles y balas a manta. Llegan tres aviones: pélalos.

MISIÓN 3

De qué va: Destruye todo el cargamento de un tren. No hagas que descarrile.
Mejores aparatos: Typhoon, Superflanker,



Hornet o Delphinus #1.
Consejos: Debes ponerte en la parte trasera del tren y disparar sólo a la carga roja (en el radar). No puedes fijar los misiles, por cierto.

MISIÓN 4

De qué va: Erradica a los Nanobitas.
Mejores aparatos: Superflanker, Asterozoa, Hornet o Typhoon.
Consejos: Alinea la cruceta y la figura de diamante y dispara tus nuevos "misiles anti-Nanobitas". ¡Liquida a todos esos bichejos!

MISIÓN 5

De qué va: Haz fuegos artificiales a base de cargarte siete radares y dos centrales eléctricas.
Mejor aparato: Orcinus.
Consejos: Tras inutilizar los radares, haz un picado y vuela el máximo número de objetivos. Vuelve a subir y repítelo.

MISIÓN 6

De qué va: Hay que reventar seis cazas enemigos.
Mejor aparato: Berkut.
Consejos: No dispares cuando el ordenador te lo ordene. Evita disparar a los aviones amarillos. Destruye sólo al enemigo. Así de sencillo.

MISIÓN 7

De qué va: Te cargas 12 cazas. ¡Que se dice rápido!
Mejor aparato: Berkut.
Consejos: No problemo, en serio. Sólo debes usar tus dotes de vuelo y tu habilidad con cañones y misiles. ¡Top Gun!

MISIÓN 8

De qué va: Destruye la base aérea de los Ouroboros.
Mejor aparato: Berkut.
Consejos: Como en misiones anteriores, dispárale a la parte de atrás.

MISIÓN 9

De qué va: Última fase. Asalta la base de la UPEO. Destruye todos los aviones, los blancos de tierra y el helicóptero.
Mejor aparato: Berkut.
Consejos: Ve primero a por los cazas, luego haz un picado y ataca los emplazamientos de tierra. El helicóptero debería ser un blanco fácil. ¡Lo conseguiste!
Final: E



















M08 MISIONES DE NEUCOM

MISIÓN 1

De qué va: En sólo 4 minutos, cárgate dos RF-12A2. Luego hay que eliminar cuatro bases y otros dos aviones.
Mejor aparato: Remora.
Consejos: El límite de tiempo es sólo para destruir los dos primeros aviones, así que ve deprisa. Luego tómate tu tiempo.

MISIÓN 2 (SECRETA)

De qué va: Elimina siete aviones F-22 en 3:59 minutos. También hay que proteger una lanzadera R-808.
Mejores aparatos: Orcinus o Delphinus #1.
Consejos: Debes abatir los siete aviones antes de que la lanzadera llegue y aterrice, o sino deberás encargarte de más aún.

MISIÓN 3 (SECRETA)

De qué va: Mientras proteges los hidroalas, debes destruir algunos barcos del convoy y un portaaviones.
Mejores aparatos: Orcinus o Delphinus #1.
Consejos: Mata con rapidez porque los barcos sólo tienen que llegar a un satélite caído. Hay lo que se dice enemigos a carretadas entorpeciendo tu esfuerzo. Ignora todas las llamadas de socorro y vigila tus espaldas.

MISIÓN 4

De qué va: Pon fuera de combate cuatro satélites en tres minutos.
Mejor aparato: Sepia.
Consejos: Hace falta obrar con rapidez para eliminar cada satélite. Ve a por ellos en el orden indicado en el informe del juego. Para facilitar tu reentrada en la atmósfera, alinea las líneas verticales de forma que se combinen.

MISIÓN 5

De qué va: Aquí debes destruir ocho radares.
Mejor aparato: Delphinus #3
Consejos: No vueles por encima de los 1.000 metros o su radar te descubrirá. Mantente cerca del suelo y, una vez libre de obstáculos para atacar, vuela en círculos y dispara misiles contra tus blancos.

DECISIÓN…
A: Tu decisión es seguir a Cynthia. Ve a "M09 Misiones de Ouroboros II".
B: Únete a Fiona. Ve a "M10 Misiones de Neucom II".

M09 MISIONES DE OUROBOROS II

MISIÓN 1

De qué va: Destruye todos los objetivos y sobrevive sin más. Sí, sí, fácil...
Mejor aparato: Delphinus #3
Consejos: Primero, vigila con el misil perdido que viene hacia ti. Diviértete y haz saltar cosas por ahí. ¡Mola!

MISIÓN 2

De qué va: Aquí hay un montonazo de objetivos. Destruye barcos, el Night Raven y el cuartel general de Ouroboros. Se presentará Dision, así que mátalo.
Mejor aparato: Delphinus #3.
Consejos: Mira las anteriores guías de misión para saber cómo ocuparte de cada enemigo...

MISIÓN 3

De qué va: Rena en una ciudad subterránea. Hazle mucho daño.
Mejor aparato: Delphinus #3.
Consejos: Ten cuidado con los techos y liquídala. No hay más que decir.

MISIÓN 4

De qué va: Una nueva batalla con Rena, sólo que debes destruir unos cuantos generadores aquí y allá en la ciudad.
Mejor aparato: Delphinus #3.
Consejos: Una vez extirpados los generadores (que están rodeados de muros por tres lados), ve a por Rena y ocúpate de ella (¡pero nada de llevarla al cine o a cenar, ojo!). **Final:** C

M10 MISIONES DE NEUCOM II

MISIÓN 1

De qué va: Destruye seis aparatos enemigos y luego "Sphyrna", el cuartel general de Ouroboros.
Mejor aparato: Delphinus #3.
Consejos: Tras derribar lso aviones, ve a la parte trasera de Sphyrna. Si lo haces en menos de dos minutos, accederás a la misión secreta.

MISIÓN 2 (SECRETA)

De qué va: Básicamente, acaba con el dirigible.
Mejor aparato: Delphinus #3.
Consejos: Tras un rato, el propio modo de sigilo del dirigible inutiliza tu sistema de fijado, así que ataca a Cynthia y a los demás aviones.

MISIÓN 3

De qué va: Más de lo mismo (y al fin sucumbe... ¡de verdad!). ¡Hurra!
Mejor aparato: Delphinus #3.
Consejos: Éste es el último ataque contra el cuartel general enemigo, así que sigue con la misma táctica de "la parte trasera".

MISIÓN 4

De qué va: Vuela por los túneles y, bueno, sobrevive. ¡Ahí es nada!
Mejor aparato: Delphinus #3.
Consejos: Las puertas que se abren despacio y rápido van al azar, así que es una simple cuestión de acertarla. Ándate con ojo en los túneles porque hay montones de obstáculos y muros con los que dársela.

MISIÓN 5

De qué va: La última misión (de esta sección). Derrota a Rena y luego a Dision.
Mejor aparato: Delphinus #3.
Consejos: Cuando aparezca el símbolo, lanza una cortina de fuego contra Rena con todo lo que tengas. Atrae a Dision hacia Fiona a fin de que la ataque, luego gira y dispara. No te quedes demasiado cerca. Tras todo esto, habrás terminado. ¡Yeeepaaa!
Final: D



XPLORER A BORDO

¡ATENCIÓN! Para utilizar estos trucos necesitas un cartucho de trucos Xplorer

LOS CÓDIGOS QUE TE OFRECEMOS EN ESTA SECCIÓN SON DE TOTAL GARANTÍA. HAN SIDO ELABORADOS Y COMPROBADOS POR ARDISTEL, DISTRIBUIDOR OFICIAL DEL CARTUCHO X-PLORER.

BROKEN HELIX
Energía infinita
86592BA4 598A
Tiempo infinito
86592BE4 5584
Plasma infinito
86592CB0 59E6

BUGGY
Abrir todos los circuitos y modos
86583179 5959
Activar la secuencia final
8658317D 5959
Añadir todas las vistas de cámara pulsando ▲
86583181 5959
Desactivar todas las texturas
86583185 5959
Modo a cámara lenta
86583189 5959
La primera puerta activa el powerup
8658318D 5959
Siempre en primer puesto
865B20DA 595A
865BF1F6 595A
865B3D7A 595A

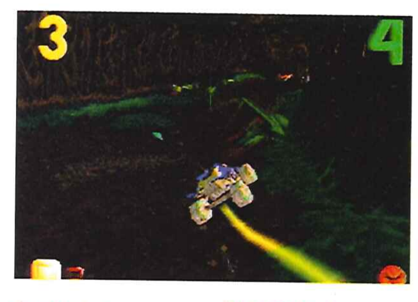
CIRCUIT BREAKERS
Acabar siempre en primer puesto
765C7C40 7756
865C7C40 7556
Comenzar en la última vuelta
7658FCDE 855C
8658FCE0 5959
Power-ups infinitos para Jugador 1
B65C5760 595A
1673E4C8 594F
B65A5760 595A
1673E408 594F
Power-ups infinitos para Jugador 2
B65C5760 595A
1673E2D8 594F
B65A5760 595A
1673E218 594F

CYBER SLED
Misiles infinitos
866AFA7C 5955
Escudo infinito
866AFA92 695A

DEAD BALL ZONE
Equipo de Jugador 1 siempre gana
86605090 5922
Equipo de Jugador 2 siempre gana
86605094 5922
Pistolas infinitas
866050E8 594F
Bombas infinitas
866050EC 594F
Sierras mecánicas infinitas
866050F0 594F
Modo pelea
CDE050F0 594F
Activar todos los equipos
8655EC84 595B
Contadores de prioridad infinitos
8655ECFC 595C
8655E958 595B
8655E9B4 595B
8655E910 595C
8655EA6C 595B
8655EAC8 595B
8655EA24 595C
8655EF80 595B
8655EFDC 595B
8655EF38 595B
8655F094 595C
8655F0F0 595B
8655F04C 595B
8655EDA8 595B
8655ED04 595B
8655EE60 595C

DESCENT 2
Energía infinita
8664D71A 59B6
Escudo infinito
8664D71E 59B6
Vidas infinitas
3664D724 5964
Tiempo de huida infinito
8660E5C6 5993
Activar todas las armas primarias
8664D72C 504F
Activar todas las armas secundarias
8664D730 504F
Misiles de conmoción infinitos
8664D748 59BB
Munición Vulcan y Gauss infinita
8664D732 59BB
Misiles teledirigidos infinitos
8664D746 59BB
Bombas de proximidad infinitas
8664D74C 59BB
Misiles cortos infinitos
8664D74A 59BB
Megamisiles infinitos
8664D750 59BB
Misiles deslumbrantes infinitos
8664D74E 59BB
Misiles guiados infinitos
8664D754 59BB
Bombas inteligentes infinitas
8664D752 59BB
Misiles Mercurio infinitos
8664D858 59BB
Sacudetierras infinitos
8664D856 59BB

EPIDEMIC
Escudo infinito
8660BC52 5C42
Energía infinita
8660BC54 5922
Salud infinita
8660BC4E 5C42
Munición infinita
8660B9A2 5A46



Cohetes infinitos
8660B9AC 5982

EVERYBODY'S GOLF
Activar todos los jugadores
86669F18 5A59
86669F16 5A59
86669F1C 5A59
86669F1A 5A59
86669F20 5A59
Activar todas las carreras
3666A070 5955

EXTREME GAMES
Dinero infinito
8674E76C 582A
Energía infinita
865BFEA8 565A
Todos los vehículos con velocidad punta de 100 MPH
865BFEBE 59D8
Todos los vehículos con alta aceleración
865BFEA4 5BAA
Mega Aceleración
865BFEA4 5A5A

FANTASTIC FOUR
Energía infinita Jugador 1
86645642 599A
Energía infinita Jugador 2
86645C42 599A
Energía infinita Jugador 3
86645A42 599A
Energía infinita Jugador 4
86646042 599A

FORMULA 1
Modo Lava
365D2D48 5959
Modo galimatías
365D2D47 5959
Circuito de bonus
365D2D46 5959
Modo Buggy
865D2D42 5959
Modo moto
865D2D42 5A5A
Modo inglés
365D2D45 5959
Modo francés
365D2D4C 5959
Modo alemán
365D2D4B 5959
Modo español
365D2D4A 5959
Modo italiano
365D2D49 5959
Cámara errante
365D2D50 5959
Para el crono en Modo Arcade
86623E84 6CAA

FUTURE COP LAPD
Energía infinita
565ADCD0 B962
44FF44DB 1D71
DA7DDA7D 1B55
Munición infinita
565C15C0 B962
37173733 2CD9
D88ED88E 1B55
Munición al máximo de potencia infinita
565C15A4 B962
37173734 2CD9
D88ED88E 1B55

GOAL STORM
Equipo 1 con 9 goles a favor
866C610C 5961
Equipo 2 no puede marcar
366C610B 595A

GUNSHIP
Reservas interiores infinitas
86608326 5966
Reservas exteriores infinitas
8660832C 5966
Reservas del ala infinitas
8660832A 5966
Chaff infinitos
8660833C 5970
Bengalas infinitas
8660833A 5970
Munición de cañón infinita
86608328 582A
Combustible infinito
86608336 59B6
8660833C 59B6

IRON MAN X-MANOWAR
Uni-ray infinito
86601F08 596A
Invencible
865DD8D0 597A
Todas las armas, vidas infinitas y último nivel
865DDB20 594F
86601884 594F
8660188C 594F
8660189A 59CF
8660243C 594F
86602178 59CF



CONCURSO XPLORER (PLANETSTATION NUM. 19)

NOMBRE:

DIRECCIÓN:

TEL.:

PlanetStation y  RDISTEL, S. L. sorteamos 5 cartuchos de trucos Xplorer FX cada mes. Rellena el cupón de la derecha, indica en el sobre el número de esta revista (PlanetStation 19) y mándalo a:

Concurso Xplorer
Editorial Aurum, S.L. - PlanetStation
c/ Joventut, 19 - 08830 St. Boi de Llobregat (BCN)





KILEAK THE BLOOD

Láser activado
865F9A08 594F
Pistola eritro crion activada
865F9A0C 594F
Pistola Zax activada
865F9A10 594F
'Llameador' activado
865F9A14 594F
Pistola Gaia activada
865F9A18 594F
Erosión activada
865F9A1C 594F
Pistola Veda activada
865F9A20 594F
Munición infinita
865F9A34 5A46
Munición Zax infinita
865F9A38 5A46
Radar infinito
865F9A78 59B6
Munición Erosion infinita
865F9A44 5A46
Munición Veda infinita
865F9A48 5A4E
Energía infinita
865F9AF8 5C42
Escudos infinitos
865F9AFC 5C42

KING'S FIELD

Energía infinita
866D0B30 5C37
Refresco de energía infinito
866D0B32 6CE2
Puntos mágicos infinitos
866D0B34 5C37
Refresco de puntos mágicos infinito
866D0B36 6CE2
Oro infinito
866D0B48 C68A
Fuerza a tope
866DEB90 59B6
Uso de arma rápida
866D0B42 6CE2
Poderes mágicos a tope
866D0B22 59B6

LITTLE BIG ADVENTURE

Salud infinita
365FAE58 597A
Dinero infinito
8660B800 5959
Vidas infinitas
8660AB98 5959
Llaves infinitas
8660CD0C 5959

MACHINE HUNTER

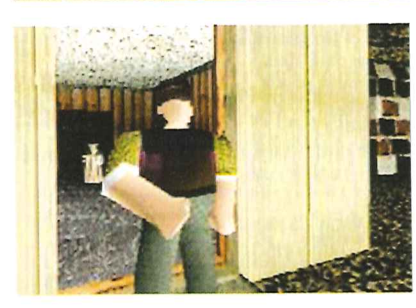
Vidas infinitas Jugador 1
866552A8 5961
Energía infinita Jugador 1
865F3C68 59BB
Escudo infinito
865F3C64 594F
Arma azul infinita
86655268 606A
Bombas infinitas
86655280 59BB
Minas infinitas
86655284 59BB

MASS DESTRUCTION

Armadura infinita
86602534 7060
Munición infinita para pistola Hi EX
8660E2D4 785F
8660E2D2 5959
Munición infinita para mortero
8660E2D6 785F
8660E2DC 5959
Minas infinitas
8660E2E0 785F
8660E2DE 5959
Bombas de fragmentación infinitas
8660E2E2 785F
8660E2E8 5959
Combustible para lanzallamas infinito
8660E2EC 785F
8660E2EA 5959
Misiles guiados infinitos
8660E2EE 785F
8660E2F4 5959

NHL POWERPLAY

Equipo visitante siempre pierde
8673B314 595A
Equipo visitante siempre gana
8673B314 5974
Equipo local siempre pierde
8673B338 595A
Equipo local siempre gana
8673B338 5974



NIGHTMARE CREATURES

Energía infinita
86728D25 596C
867285F9 596C
Vidas infinitas
8662333A 5955
Mega armas
B6625756 595A
16623494 5964

ONE

Vidas infinitas
36659724 594F
Energía infinita
36659320 59A2
Rabia al máximo
3E659320 59DD
Híperestado
3E659320 59F0
Munición infinita para el arma 2
36659467 594F

CONSTELACIÓN

La lista de los Reyes Godos. La lista de Schlinder. La lista de la compra de tu madre. La lista negra de descartes de Van Gaal. La lista de tu suegra que siempre quiere salirse con la suya. Todas ellas, minucias comparadas con la auténtica, genuina e inimitable (y menos mal) lista de juegos que han pasado por la sección de *En Órbita* o *Libro de Ruta* de *PlanetStation*. Listos que somos, mira.

●●●●● Genial ●●●● Potente ●●● Pasable ●● Cutrillo ● Fiasco
C Significa que las voces y/o los textos del juego está traducido al castellano. En el caso de los títulos que no van acompañados de este símbolo, tan sólo están en castellano los textos de la caja y el manual. **R** *PlanetStation* recomienda los juegos que llevan esta letra.

Nota de Redacción: Esta guía no es un listado exhaustivo de todos los juegos PSX que hay en el mercado. En esta sección encontraréis algunos de los títulos que hemos analizado así como los que han aparecido en la sección *Libro de Ruta*. Completamos la guía con un apartado específico dedicado a la gama Platinum, de cuyos títulos detallamos el precio, distribuidor y si están traducidos al castellano. Este directorio irá sufriendo modificaciones y será actualizado mes a mes en base a nuestro criterio.



24 Horas de Le Mans
7.990 pesetas. Carreras
Infogrames
●●● C
Una carrera mítica para un juego simplemente pasable.

40 Winks
7.990 pesetas. Plataformas
Virgin
●●●● C R
Un estupendo plataformas 3D con una parte técnica sobresaliente que encandilará al público infantil.

Abe's Exoddus
7.990 ptas. Plataformas
GTI
●●●● C R
El universo más carismático e inteligente del planeta PSX.

Ace Combat 3
8.490 pesetas. Simulador
Sony
●●●●◖ C R
Magnífica mezcla entre arcade y simulador de combate aéreo de la mano de Namco.

Actua Pool
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●
Billar para pacientes: sencillo a la vista, complicado manejo.

Akuji the Heartless
8.990 ptas. Aventura de acción
Proein
●●●◖
Buena historia y gran ambientación. Muy vistoso.

Amerzone
7.490 pesetas. Aventura gráfica
Virgin
●●● C
Aventura de tintes ecologistas.

Anna Kournikova's Smash Court Tennis
7.490 pesetas Deportivo
Sony
●●●●
Un tenis callejero muy original y fácil de manejar.

Ape Escape
8.490 ptas. Plataformas
Sony
●●●●◖ C R
Cachondo, largo y adictivo. Diversión por un tubo y unos personajes muy "monos".

Apocalypse
8.990 ptas. Shoot'em-up
Proein
●●●◖ R
Bruce Willis no para quieto. Trepidante y de fácil manejo.

Army Men 3D
7.990 pesetas. Shoot'em-up
Virgin
●●
Guerras entre soldados de plástico. Totalmente negligible.

Asterix
7.990 ptas. Plataformas/estrategia
Infogrames
●●●● C
Acertada combinación de géneros y personajes emblemáticos.

B

Barbie Cabalga y Juega
3.990 pesetas. Hípica
Sony
●◖ C
Ideal para niñas muuuuy pequeñas.

Bichos
8.490 ptas. Aventura gráfica
Sony
●●●● C
Los de la película de Disney en un juego entretenido.

Bio Freaks
8.990 ptas. Beat'em-up
GTI
Guerreros extravagantes repartiendo leña a go-gó.

Blast Radius
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
Para disparar en el espacio hace falta pensar.

Blaze & Blade
8.990 ptas. Rol
Proein
●●◖
Pueden jugar hasta 4, pero tienen que saber inglés.

Bloody Roar 2
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●●◖ C R
Gráficamente soberbio y con el puntazo de la transformación de los personajes.

Blood Lines
7.990 ptas. Acción
Sony
●●◖ C
Juego soso amenizado por comentarios cachondos.

Bomberman
7.490 pesetas. Puzzles
Virgin
●●◖
Un clásico, esta vez con modo para cinco jugadores y muchas opciones.

Bomberman Fantasy Race
7.490 ptas. Carreras
Virgin
●●
A este clásico personaje le da por las carreras, pero no consigue que queramos alcanzarlo.

Bomberman World
6.990 ptas. Puzzles
Sony
C
Una leyenda viviente con ganas de bulla.

Breath of Fire 3
7.990 ptas. Rol
Infogrames
R
El tercero de una saga de RPG's elaborados.

Broken Sword II
7.990 ptas. Aventura
Sony
C R
Las miles de horas que le han dedicado otros tantos miles de usuarios avalan esta aventura.

Buggy
6.990 ptas. Conducción
Infogrames
●●● C
Divertido y jugable, pero nada especial.

Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo
7.990 ptas. Plataformas
Infogrames
●●●● C
Imprescindible para los peques. Y muy divertido para todos.

Bust a Groove
7.990 ptas. Baile/música
Sony
●●●● C R
Original, divertido y cachondo. Anda, ¡muévete!

Bust a Move 4
6.990 ptas.Puzzles
Acclaim
●●●◖ R
Sencillo, colorido y adictivo.

FINAL FANTASY VIII

9.990 ptas. RPG Sony
●●●●● C R
Extraordinario. Magnífico. Descomunal. Y os ahorraremos los 29 sinónimos más que hemos encontrado de la palabra 'increíble' para definir esta maravilla de videojuego. Imprescindible para los amantes de los juegos de rol y resto del mundo en general.

C

Carmageddon
7.990 pesetas. Conducción
Virgin
●●●◖ C
Zombis, atropellos y ketchup a montones, a cambio de una calidad mediocre. Sólo para poco exigentes.

Castrol Honda Superbike Racing
8.990 ptas. Carreras
Proein
●●●◖
Teniendo en cuenta que los de motos escasean en la gris, no está nada mal.

Capcom Generations
7.990 ptas. Max-Mix
Virgin
●●●●
Recopilatorio de cuatro CD con trece títulos, entre los cuales se incluye la saga *Ghosts'N Goblins*.

Centipede
8.990 pesetas. Shoot'em-up
Proein
●◖ C
Malísima versión, a un precio exorbitante.

Championship Motocross
8.990 pesetas. Carreras
Proein
●●●● R
Un juego de compra obligatoria para todos los *motards*.

China
7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●● C
Gran fondo documental e ínfima jugabilidad.

Civilization II
8.990 ptas. Estrategia
Proein
●●●● R
Ser un Dios te enganchará.

Colony Wars: El Sol Rojo
4.490 pesetas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C
Un desarrollo épico acompañado de una calidad gráfica sobresaliente.

CoolBoarders 4
7.490 pesetas. Deportivo
Sony
●●● C
Más vistoso pero menos entretenido que sus predecesores.

Crash Team Racing
8.490 pesetas. Carreras
Sony
●●●●◖ C R
Divertido, jugable, e imprescindible título de carreras de karts.

Croc 2
7.990 ptas. Plataformas
Electronic Arts
●●●● C
El barón Dante vuelve a tocar los Gobbos.

D

Dark Stalkers 3
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●● R
Soplamocos en 2D fluidos y desternillantes.

Demolition Racer
7.990 pesetas. Carreras
Infogrames
●●●◖ C
Aceptable clónico de Destruction Derby.

Dino Crisis
8.990 pesetas. Aventura
Virgin
●●●●◖ C R
Mucho más que un *Resident Evil* con dinosaurios, no defraudará a los amantes del *survival horror*.

Disney Magical Tetris
7.490 pesetas. Puzzle
Sony
●●◖
Floja versión de Tetris, con personajes Disney incluidos.

Diver's dream
8.490 pesetas Aventura
Konami
●●●◖
En busca del tesoro perdido. Sin prisas, eso sí.

Discworld Noir
7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●●●● C
Glamourosa tercera parte de la saga Discworld.

GRAN TURISMO 2

8.490 ptas. Simulador
Sony
●●●●● C R
GT2 pone el listón casi insuperable para cualquier título que intente trasladar a PlayStation con credibilidad el espíritu y la magia del mundo del automóvil.

Driver
8.990 ptas. Conducción Virgin
●●●●● C R
Un auténtico juegazo de persecuciones brutales por ciudades de verdad.

Duke Nukem: Time to Kill
8.990 ptas. Shoot'em-up
GTI
●●●●
Un cóctel explosivo protagonizado por el macho man de la Play.

E

El Mañana Nunca Muere
7.990 pesetas. Acción
Electronic Arts
●●● C
Un juego mediocre con licencia para aburrir.

Eagle One: Harrier Attack
7.990 pesetas. Acción
Infogrames
●●●● C
Ideal para aficionados al combate aéreo.

Ehrgeiz
8.990 pesetas. Beat'em-up
Sony
●●●◖
Combates con personajes de *FFVII*.

F

FIFA 2000
7.990 pesetas. Deportivo
Electronic Arts
●●●◖ C
Simplemente, no está a la altura de otras ediciones de la saga.

Fighting Force 2
8.990 pesetas. Aventura
Proein
●●◖
Mitad lucha, mitad aventura, todo monotonía.

Final Fantasy VII
3.990 ptas. Rol
Sony
●●●●● C R
Quizá la mayor leyenda de la gris, ahora en Platinum. Una verdadera obra maestra que requiere, eso sí, mucha paciencia y dedicación.

Formula 1 '99
8.490 pesetas. Carreras
Sony
●●●● C
Sencillamente, el mejor en su género para PlayStation.

G

Gex: Deep Cover Gecko
8.990 ptas. Plataformas
Proein
●●●● C
El lagarto de siempre en muy buena compañía.

G-Police 2
7.490 pesetas. Aventura de acción
Sony
●●●◖ C
Una segunda parte que no aporta nada nuevo al panorama actual. Al menos, es mejor que el primero.

Grandia
7.995 pesetas. Rol
Ubi Soft
●●●●◖ R
Un exquisito RPG clásico de Saturn, por fin en Play.

GTA 2
8.990 pesetas. Acción
Proein
●●● C
Humor bestia, relaciones mafiosas y minúsculos personajillos.

Guilty Gear
7.990 pesetas. Beat'em-up
Virgin
●●●●
Excelente beat'em-up en 2D.

MEDAL OF HONOR



7.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
●●●●◖ R
Una auténtica película bélica hecha videojuego. Tendremos que utilizar las mejores habilidades de subterfugio para desbaratar los planes nazis. Ambientación soberbia, modo multijugador y enemigos con una increíble inteligencia artificial.



Hard Edge
7.990 ptas. Aventura de acción
Infogrames
●●●●

Hugo 2
7.990 pesetas. Aventura
Infogrames
● C
¿No había suficiente con un juego sólo?



ISS Pro Evolution
9.490 ptas. Deportivo
Konami
●●●●◖ R
El mejor de fútbol. Lástima del doblaje



Jade Cocoon
8.990 pesetas. RPG
Netac
●●●● C R
Original y místico RPG en el que deberemos capturar y amaestrar monstruos.

Jet Rider 3
7.990 pesetas. Carreras
Sony
●●●◖
Correcto juego de carreras sobre motos voladoras.



Kagero: Deception II
7.990 pesetas
Aventura/Puzzles/Estrategia
Virgin
●●●● R
Originalidad y adictividad en estado puro.

Kensei: Sacred Fist
7.990 ptas. Beat'em-up
Konami
●●
No tiene mucho para alabar. Lo peor es que es lento.

Knockout Kings 2000
7.490 pesetas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◖ R
Un grandísimo simulador con excelentes gráficos y mucho gancho.

Kurushi Final
7.490 pesetas. Puzzle
Sony
●●●◖ C
Ideal para los fanáticos de los puzzles.

Kingsley
7.490 pesetas. Aventura
Sony
●●●◖ C
Plataformas difíciles pese a su look infantil.

L

Legend
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●
Muy sangriento, pero pobretón en gráficos, jugabilidad y ambientación.

Libero Grande
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●● R
Fútbol con un enfoque original: sólo llevas a un jugador del equipo.

Live Wire!
6.990 ptas. Puzzles
Infogrames
●●◖ C
Buen punto de partida con una resolución histerizante.

M

Marvel vs. Capcom
7.990 ptas Beat'em-up
Virgin
●●●◖
Una conversión mediocre del magnífico juego de lucha.

Megaman Legends
7.990 ptas. Rol
Virgin
●●●● R
Rol del bueno en 3D.

Megaman x4
7.990 ptas. Acción
Virgin
●●●
Efectista (aunque bidimensional) y con buen ritmo.

MTV Snowboarding
8.990 pesetas. Deportivo
Proein
●●●●
Simulador bastante superior a la saga CoolBoarders.

PLATINUM

Abe's Oddysee
3990 ptas. Plataformas
GTI
C R

Batman y Robin
3.990 ptas. Aventura de acción
Acclaim
C

Colin McRae
3.990 ptas. Conducción
Proein

Command & Conquer
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

C&C: Red Alert
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
R

Constructor
3.990 ptas. Simulador construcción
Acclaim
C R

Cool Boarders 2
3.990 ptas. Deportivo
Sony

Crash Bandicoot
3.990 ptas. Plataformas
Sony

Crash Bandicoot 2
3.990 ptas. Plataformas
Sony
R

Croc
3.990 ptas. Plataformas
Electronic Arts

Die Hard Trilogy
3.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts

Fantastic Four
3.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim

Final Fantasy VII
3.990 ptas. Rol
Sony
C R

Forsaken
3.990 ptas. Shoot'em-up
Acclaim
C

G-Police
3.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
C

Gran Turismo
3.990 ptas. Conducción
Sony
C R

Grand Theft Auto
4.990 ptas. Conducción
Proein

Hércules
3.990 ptas. Aventura
Sony

Jurassic Park: El mundo perdido
3.990 ptas. Aventura de acción
Electronic Arts

La jungla de cristal: La Trilogía
3.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
R

Magic the Gathering
3.990 ptas. Estrategia
Acclaim

Micromachines V3
4.490 ptas. Conducción
Infogrames
C R

Medievil
3.990 ptas. Aventura de acción
Sony
C R

Moto Racer
3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts

Resident Evil
4.990 ptas. Aventura de acción
Virgin
R

Resident Evil 2
3.990 ptas. Aventura de acción
Virgin
C R

Road Rash
3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts
C

Soul Blade
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R

Soviet Strike
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

Space Jam
3.990 ptas. Deportivo
Acclaim

Super Cross 98
3.990 ptas. Carreras
Acclaim

Tenchu
4.990 ptas. Aventura de acción
Proein
R

Tekken 2
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony R

Tekken 3
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R

Time Crisis
3.990 ptas. Shoot'em-up
Sony R

TOCA Touring Cars Championship
4.990 ptas. Conducción
Proein
C

Tomb Raider I
4.990 ptas. Aventura
Proein
R

Tomb Raider II
4.990 ptas. Aventura
Proein
R

Treasures of the deep
3.990 pesetas Aventura
Sony

True Pinball
3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

V-Rally
4.990 ptas. Conducción
Infogrames
C

Wipeout 2097
3.990 ptas. Conducción
Sony
R

Worms
3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

Mission: Impossible
7.990 pesetas. Aventura de acción
Infogrames
●●●◖ C
Sí creemos posible la misión que supondría superar esta correcta aventura.

Music 2000
8.490 pesetas. Musical
Proein
●●●●◖ C R
La posibilidad de componer música, al alcance de todos.

Monkey Hero
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●
Una buena opción para introducirse en el rol de acción.

Metal Gear Solid: SM
3.990 pesetas. Acción
Konami
●●●●◖ C R
Si tienes MGS, es casi obligado que te hagas con estas misiones especiales.

Mighty Hits Special
7.990 pesetas. Shoot'em-up
Virgin
●●●◖
Un simpático y correcto clónico de *Point Blank*.

Mulan Story
7.490 pesetas. Educativo
Sony
●●●◖ R
Una adaptación de la película de Disney para los más pequeños usuarios de la Play.

Master of monsters
7.990 pesetas. RPG
Virgin
●◖
Un juego monstruoso, en el sentido más peyorativo de la palabra.

N

NBA Live 2000
7.990 pesetas. Deportivo
Electronic Arts
●●●● C
El de siempre, mejorado, ampliado y actualizado.

Need for Speed IV
8.490 ptas. Conducción
Electronic Arts
●●●● C R
Coches reales y acertada curva de aprendizaje.

NFL Xtreme
7.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●
Fútbol americano con licencia de la liga oficial.

No Fear Downhill Mountainbiking
8.990 pesetas. Simulación
Proein
●●●● C R
Un original título, ideal para los amantes de la bici.

NHL 2000
7.490 pesetas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◖ R
La mejor entrega de la serie de hockey sobre hielo. Imprescindible.

Ninja
7.990 ptas. Acción
Proein
●●●◖
Piños, ninjas, y mediocridad.



O.D.T.
7.990 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●● C
¿Incomprendido o injugable? Extraña combinación de géneros, en todo caso.

Omega Boost
6.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●●◖ C R
Espectacular, muy jugable y muy accesible. Todo en 3D

P

Pac-Man World
7.490 pesetas. Plataformas
Sony
●●●●
Un brillante plataformas con Pac-Man de protagonista.

PGA European Tour Golf
7.990 pesetas. Deportivo
Infogrames
●●● R
Simulador completo, pero falto de "swing".

Los Pitufos
7.990 pesetas. Plataformas
Infogrames
●●● C
Plataformas con los enanos azules de protagonistas.

Pocket Fighters
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Pequeña y matona versión con los personajes Capcom de siempre.

Point Blank 2
7.490 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C R
Lo más adictivo en juegos para pistola. Tiros para rato.

Pop'n'Pop
7.990 pesetas. Puzzles
Virgin
●●●
Juego de puzzles que retoma elementos de los grandes clásicos.

Pong
8.990 pesetas. Puzzle
Proein
●●● C
Satisfará gratamente a los nostálgicos.

Psychic Force 2
7.990 pesetas. Beat'em-up
Virgin
●●●●
Espectaculares combates aéreos en pseudo-3D.



Quake II
8.990 pesetas. Shoot'em-up
Proein
●●●●◖ R
Impresionante adaptación del clásico de PC.



Rally Championship
7.990 pesetas. Simulador
EA
●●●◖ C
Simulador de rally que raya la mediocridad.

Rat Attack
8.990 pesetas. Puzzle
Proein
●●● C
¿Tanto dinero para un simpático pero sencillísimo juego de puzzles?





8.990 ptas. Aventura de acción Konami
●●●●● C R
La última obra maestra de la Play. Marcará un antes y un después, porque lo tiene todo y más. Innovación y calidad a tope.

RC Stunt Copter
7.990 pesetas. Simulación
Virgin
●●●● R
Divertidísimo simulador de helicópteros de radiocontrol.

Renegade Racers
7.990 pesetas. Conducción
Virgin
●●●◐
Carreras ideales para pasar un rato divertido.

Reel Fishing
7.990 pesetas. Simulador
Netac
●●◐
Un simulador de pesca. Sacad vuestras propias conclusiones.

Rising Zan
7.990 pesetas. Acción
Virgin
●●●◐ C R
Si te gusta combinar acción, humor, horterismo y caspa a raudales éste es un juego imprescindible.

Ronin Blade
7.990 pesetas. Aventura
Konami
●●◐
El Japón medieval a cámara lenta.

Rugrats: Search for reptar
8.990 pesetas Plataformas
Proein
●●● C
Más que correcta adaptación de la serie de TV.

Rainbow Six
8.990 pesetas. Acción
Proein
●●●◐
Misiones especiales antiterrorismo de gran realismo

S

Shadow Madness
7.490 pesetas. RPG
Sony
●●◐ C
Por fin la mediocridad en los RPG tiene nombre: *Shadow Madness*.

Sled Storm
7.990 pesetas. Simulación
Electronic Arts
●●●● C R
Motos, nieve y gamberrismo a partes iguales.

Syphon Filter
8.490 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●●◐ C R
Uno de los títulos que intentan hacerle sombra a *MGS*. Muy bueno, pero lástima que se quede en el intento.

Shadowman
7.990 ptas. Aventura de acción
Acclaim
●●●◐ C
Una historia truculenta con personajes carismáticos. Un título muy ambicioso que no logró cuajar.

Silent Hill
8.490 pesetas. Survival Horror
Konami
●●●●◐ C R
Hay que jugarlo (o más bien sufrirlo) para poder creerlo.

South Park Chef's Luv Shack
7.990 pesetas. Concurso
Acclaim
●
Digno rival de Hugo. Totalmente injugable.

South Park Rally
7.990 pesetas. Carreras
Acclaim
●●
Si no eres MUY fan de la serie, olvídate de él.

Space Debris
7.490 pesetas. Shoot'em-up
Sony
●●●◐ C
Espectacular matamarcianos en 3D

Spec Ops: Stealth Patrol
8.990 pesetas. Shoot'em-up
Proein
●●● C
Un simple shoot'em-up con propaganda militar incluida.

Speed Freaks
8.490 ptas. Carreras
Sony
●●●◐
Unos monstruos muy originales con una jugabilidad a prueba de carreras.

Star Ixiom
4.490 pesetas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●
Acción, estrategia y adicción galácticas.

Star Wars: LAF
8.990 ptas. Aventura de acción
Electronic Arts
●●●
Sólo la ambientación se salva en esta mediocre adaptación.

Street Fighter Alpha 3
8.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●●◐ R
El mejor de lucha en dos dimensiones para la gris.

Street Fighter Collection 2
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Los amantes de la saga lo disfrutarán. Los otros no tanto.



Tarzan
8.490 pesetas. Plataformas
Sony
●●●◐
Juego atractivo para el público infantil, pero pasable para el resto.

Tank Racer
7.990 ptas. Carreras
Virgin
●●●◐
La oportunidad de dirigir un tanque no se presenta cada día.

The Granstream Saga
6.990 ptas. Rol
Sony
●●●◐
Rol con estética manga y buen aspecto.

The Next Tetris
8.990 pesetas. Puzzle
Proein
●●●◐ C
El Tetris de siempre, remozado. Extremadamente adictivo.

Tiny Tank
7.490 pesetas. Acción
Sony
●●●◐ C
Carcajadas a bordo de un tanque parlanchín.

Tony Hawk Pro Skater
8.990 pesetas. Deportivo
Proein
●●●●◐ R
Diversión y dinamismo sobre un *skate*. Éste es el gran rey del género sin lugar a dudas.

SOUL REAVER

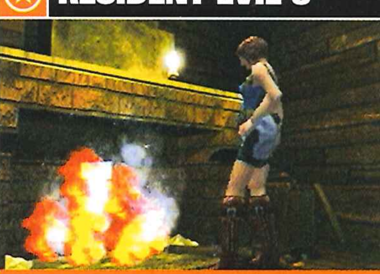
8.990 ptas. Aventura
Proein
●●●●◐ C R
Vampiros, catedrales góticas, retos a la inteligencia y una trama épica: esta maravilla tiene todos los ingredientes para convertirse en un clásico.

SPYRO 2



8.490 ptas. Plataformas
Sony
●●●●● C R
El primer *Spyro* tenía los gráficos; éste, además, evitará que salgan telarañas en tu mando.

RESIDENT EVIL 3



8.890 ptas. Survival Horror
Proein
●●●●◐ C R
Aunque no es una auténtica revolución dentro de la saga, tiene una historia atractiva, la mejor parte técnica, y unos personajes que no pueden competir con la auténtica estrella: el engendro Nemesis.

ROLLCAGE STAGE II

4.490 ptas. Carreras
Sony
●●●●◐ C R
Carreras adrenalínicas, partes del circuito que vuelan por los aires, velocidades de casi cuatrocientos kilómetros por hora... Si prefieres la acción antes que el realismo, no dudes en hacerte con este título.

Toy Story 2
8.490 pesetas. Plataformas
Proein
●●●● C R
Al igual que la película, es altamente recomendable.

Tomb Raider IV
8.990 pesetas. Aventura
Proein
●●●●
Puede que no sea mejor que la primera aventura de Lara, pero desde luego nos ha hecho olvidar el mal trago de Tomb Raider III.

Trick'n'Snowboarders
7.990 pesetas. Simulación
Virgin
●●●
Simulador de *snowboard* con jugabilidad Capcom



UEFA Striker
8.990 pesetas. Deportivo
Infogrames
●●●◐
Un juego notable de fútbol al que se le echa en falta la chispa de las grandes sagas del género.

UM Jammer Lammy
7.490 pesetas. Musical
Sony
●●●●◐ C R
Humor, música y surrealismo a partes iguales.

V

V-Rally 2
8.490 pesetas. Conducción
Infogrames
●●●●◐ R
Jugabilidad fuera de serie y un editor de circuitos soberbio.

Versalles
7.990 pesetas. Aventura gráfica
Virgin
●●◐ C
Soporífera aventura gráfica. Sólo para incondicionales de las aventuras e historiadores con mucho tiempo libre.

Virus: It is aware!
7.990 pesetas Aventura
Virgin
●◐ C
Pelearse con tal nivel de dificultad no vale la pena.

Viva Football
6.990 ptas. Deportivo
Virgin
●●● C
La historia del deporte rey relatada con todo lujo de detalles.



Warpath: Jurassic Park
7.990 pesetas. Beat'em-up
Electronic Arts
●●
Dinosaurios, golpes y aburrimiento.

The War of the Worlds
7.990 pesetas. Acción
Virgin
●●◐
Un desarrollo mediocre para esta adaptación de la novela de H.G. Wells.

Warzone 2100
8.990 ptas. Estrategia
Proein
●●● C
Un juego valiente e innovador, con buena IA.

Wip3out
8.490 ptas. Carreras
Sony
●●●●◐ C R
El mejor de la saga *Wipeout*. Sigue habiendo velocidad, pero también un potente motor 3D.

READY 2 RUMBLE



8.490 ptas. Beat'em-up
Infogrames
●●●●◐ C R
Un caso extraño: a medio camino entre el simulador y el arcade puro y duro, *Ready 2 Rumble* es un juego de boxeo que además... ¡es divertido! Luchadores estrafalarios, golpes especiales, todo ello respetando, eso sí, la ortodoxia de este deporte.

WWF Attitude
7.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim
●●●●
La lucha libre alcanza un factor clave ausente hasta el lanzamiento de este título: ¡jugabilidad!

Worms Armageddon
8.990 pesetas. Puzzle
Proein
●●●◐
Explosiva combinación de juegos de guerrillas y humor.

Worms pinball
6.990 pesetas. Simulación
Infogrames
●●◐
Un pinball con los personajes de *Worms*.

Wu-Tang: Taste the Pain
8.990 pesetas. Beat'em-up
Proein
●●●●
Rap, golpes y sangre a raudales para 4 jugadores.

X

X-Files
8.490 pesetas. Aventura
Sony
●●●◐ C
Mulder, Scully y secuencias de vídeo buenas, pero no demasiado jugables.

Xena La Princesa Guerrera
7.990 pesetas. Beat'em-up
Electronic Arts
●●●◐ C
Un juego de lucha de los de siempre con la amazona pepona de prota.

X-Men vs Street Fighter
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Golpes jugables y en 2D.



Yo-yo's Puzzle Park
7.990 ptas. Puzzles
Virgin
●●●
Simpáticos cabezones muy recomendable para dos jugadores.

Periféricos

mandos tarjetas de memoria joypads pistolas volantes cartuchos cables mandos tarje

FALCON

FABRICANTE: BLAZE
DISTRIBUIDOR: ARDISTEL
PRECIO: 7.995 PESETAS

La pistola GunCon de Namco sin duda es la reina de la precisión. La Scorpion no tiene quien le tosa en cuanto a diseño, *glamour* y prestaciones. Pero estos dos artefactos ven peligrar seriamente su trono como mejores pistolas para PlayStation con la aparición en el mercado de Falcon. A un diseño atractivo y un peso y tamaño adecuados, cuenta con las funciones básicas e imprescindibles en cualquier pistola: recarga, recarga automática, disparo automático y compatibilidad con la función GunCon. Además, por el mismo precio incluye retroceso automático (alimentado por un adaptador de corriente) con un repiqueteo que no molesta demasiado, así como un pedal con el cual poder disfrutar del ya añejo *Time Crisis*. Con todo esto, nos encontraríamos ante una pistola más que notable. Pero la Falcon va más allá e incorpora una novedad no vista hasta ahora en PlayStation que la convierte en un periférico excelente: la mirilla láser. Alimentada directamente por la corriente de la consola, este preciso haz de luz roja aumenta enormemente la precisión de esta pistola, amén de aportar una nueva dimensión jugable a los shoot'em-ups de siempre. Gracias a dos pequeñas ruedas (ajuste horizontal/vertical e izquierdo/derecho), podremos ajustar en cualquier momento del juego, sin tener que volver a la pantalla de calibración, cualquier pequeño desajuste que se produzca en la mirilla mientras disparamos a los enemigos de turno. En conjunto, la Falcon cuenta con un conjunto de virtudes que, junto a GunCon y Scorpion, le han hecho ser merecedora de la máxima puntuación.





FABRICANTE: PIRANHA
DISTRIBUIDOR: APLISOFT & IDED
PRECIO: 3.490 PESETAS

Un nuevo mando analógico se viene a sumar a la larga lista de controladores que intentan hacer algo de sombra al excelente Dual Shock. Este Piranha Twin Froce apuesta por un atractivo diseño con forma de croissant y un armazón transparente que deja ver las "tripas" cibernéticas del pad, así como un precio bastante competitivo. Pero tras estos alicientes, el mando muestra graves defectos. Para empezar los botones no llevan marcados los símbolos de Sony, presentan una disposición diferente a la del Dual Shock y a causa de su pequeño tamaño y lo juntitos que están es más que posible que tengamos que mirar varias veces al mando para enterarnos realmente la función que vamos a realizar. Además la cruceta digital es más dura que la chapa del Coche Fantástico, los botones de Start y Select tienen menos presencia que el ombligo de Pulgarcito y los champiñones analógicos, aún permitiendo un buen control, están demasiados cercanos el uno de otro. Cierto es que el Piranha Twin Force incorpora las útiles funciones Slow (cámara lenta) y Autofire y que su diseño es compacto y resistente, pero a nivel 'jugable' le vemos notables fallos que dan como resultado un producto cuyo principal reclamo es su bajo precio.



MEMORY CARD 4MB

FABRICANTE: GUILLEMOT
DISTRIBUIDOR: GUILLEMOT
PRECIO: 2.990 PESETAS

Las tarjetas de memoria han sido uno de los principales hechos diferenciales entre las consolas actuales y las antiguas 16 bits. Gracias a ellas atrás quedaron los tiempos en los que la épica partida del domingo por la mañana se esfumaba cual botella de vodka en el Kremlin con tan sólo desconectar el enchufe. Aunque al principio estos artilugios eran algo gravosos para el bolsillo del usuario medio, con el tiempo la relación partida guardada / precio ha mejorado sustancialmente. Buena muestra de ello es esta tarjeta de 4 megas de Guillemot, en la que por tan sólo 2.990 pesetas se adquieren 60 bloques para nuestros juegos favoritos (cuatro veces más que con una tarjeta "normal").

Nuestra experiencia con ella nos ha demostrado que, pese a su enorme capacidad, no da problemas de lectura o, lo que es peor, borrados involuntarios de partidas. La tarjeta esta dividida en cuatro secciones independientes de 15 bloques de memoria cada una. Lo más curioso es que para pasar de una sección a otra se tienen que presionar simultáneamente los botones L1 y L2 del pad de control (unas bombillitas que están dentro de la carcasa transparente nos indican si estamos en la sección 1, 2, 3 ó 4). El sistema no funciona mal del todo pero, a veces, en el fragor de una partida se pueden presionar involuntariamente los mencionados botones –especialmente si se tienen unos dedos-chistorra tamaño Pavarotti– cambiando sin querer la configuración de la tarjeta (un botón exterior en la propia Memory Card hubiera ahorrado problemas). No es más que un pequeño inconveniente para un producto que irá como anillo al dedo para los usuarios más "desmemoriados".



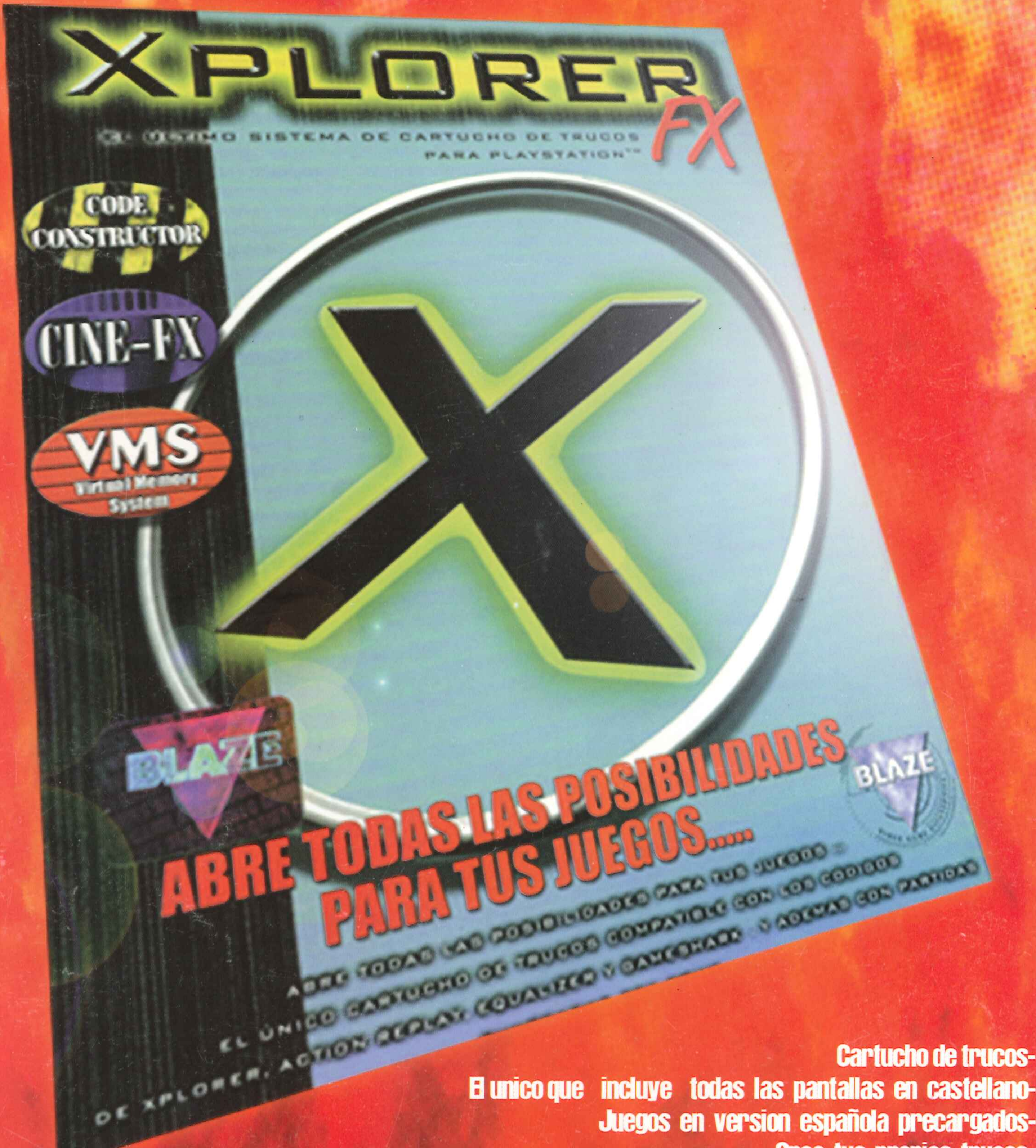



EN EL PRÓXIMO NÚMERO
Aunque se llame *Fear Effect* este juego no da problemas de insomnio por el miedo que produce, sino por la frustración de sus puzzles quebrantanervios. El mes que viene PlanetStation te ofrecerá gustosamente las claves de este juego para que duermas cual oso cavernívola durante las vacaciones Navideñas. > El mes que viene será cuando os contemos los secretos "refinitivos" de *Gran Turismo 2* gracias a la segunda parte de la guía. Te irá como lubricante al motor. > A pesar de que los redactores de Planet sólo han aplicado sus dotes de estrategia para intentar burdos acercamientos al sexo contrario en la discoteca con frases del estilo "¿sabes que así en la penumbra tampoco estás tan mal?", estos incansables trabajadores se las arreglarán para destriparos el último título de Play en el que deberás darle al colodrillo: *Dune*. > ¿Podrá *Tekken Tag Tournament* de PlayStation 2 estar al mismo nivel que el extraordinario *Soul Calibur* de Dreamcast? El mes que viene lo habremos comprobado con nuestras propias manos y os daremos nuestro veredicto.
A LA VENTA
EL 15
DE MAYO
NOTA: Estos son algunos de los co... previstos para el siguiente número, pero la ...cción se reserva el ...recho a introducir vari...ones de última hora.


CONFIDENCIAL
AVENGER PRO
Con pedal y retroceso
Multisistema
AVENGER
MEMORIAS
- De 1, 2 y 4Mb.
- Sin compresión de datos
-Alta calidad
-Tecnologia flash
BLAZE
1MB
2MB
4MB
VIPER
_Dual Shock a la
máxima potencia
BLAZE
SCORPION
-Nº1 en ventas
- Ligera y precisa
- Multisistema
GAMESTATION
-Para tener todo a mano y en un solo mueble
BLAZE
ARDISTEL S.L.
HTTP://WWW.ARDISTEL.COM
E-MAIL: INFO@ARDISTEL.COM
TFNO. CONSULTA 906 30 15 02
COSTE MÁXIMO DE LA LLAMADA 48 PTAS.MIN.

XPLORER

Una Bomba en tus manos



Cartucho de trucos-
El unico que incluye todas las pantallas en castellano-
Juegos en version española precargados-
Crea tus propios trucos-
Cine FX-
Sistema de memoria virtual (para tarjetas sin compresion de datos)-
No compatible con modelos de consola 9002-
Proxima aparicion adaptador al sistema 9002-

ARDISTEL S.L.
www.ardistel.com
e-mail: info@ardistel.com
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas.min.